

原点回歸志向もデータベース志向も、
「過去」や「記憶」に根ざした欲望なのか――

「モノからコトへ」は「物語が先、イベントや
二次創作が後」という関係を転倒させるか――

アニメ的な意味での〈美少女〉は特撮に存在したか――

「大人の鑑賞に耐える／耐えない」という批評眼はなぜ有効化したか――

2025/8/1

紀要 特撮批評 第1号

テーマ「特撮論―昭和30年代を終え、1980年代を迎えるまで―」

神谷 和宏（編著）

藤黒 優

萱沼 友未

小西 収

千田 洋幸

特撮論

—昭和30年代を終え、1980年代を迎えるまで—

特撮論—昭和30年代を終え、
1980年代を迎えるまで—

テーマの説明—巻頭言にかえて

元号の年代と西暦の年代—計算を要するような、繋がりの悪い年代同士をなぜ繋げるのか、まずその説明が必要だろう。

大澤真幸は、「昭和30年代」という言われ方があるのに対し、「昭和50年代」という言われ方があまりされず、「1970年代」「1980年代」という西暦による区分が前景化してくる点に注目し、「ある時期に昭和という元号から西暦へ準拠点が変わっている」のだという。大澤の論からは、ある年代へのまなざしというものから、その年代を論じる批評や、その年代を再現（＝表象）する空間が生起する様が想像される。この点を意識して目を特撮の状況に転じたい。

昭和30年代を懐古的に描く

目次

・ テーマの説明―巻頭言にかえて	
・ 良心回路の完成―1970年代「変身ブーム」の歴史像に関する試論― 藤黒優	1～8
・ 昭和40年代のブーム終焉以降、1980年以前の『ウルトラマン』シリーズの消費動向 神谷和宏	9～37
・ 「ウルトラマン」の進む先 萱沼友未	38～42
・ 映像のカデンツァ―《セブンのダン性》とシューマン― 小西収	43～48
・ 編集後記	

『続・ALWAYS 3丁目の夕日』（2007年）は冒頭、ゴジラが当時の街並みを破壊するシーンから始まる。昭和30年代の集合的な郷愁の一つにゴジラがあることを想起させる。

一方で、サブカルチャー論、ポップカルチャー論で頻繁に論及される1980年代もまた、特撮にとっては特別な年代であった。東映のプロデューサーであった吉川進が『ギヤバン』が始まる直前の81年というのは、東映ヒーロー存続の大ピンチだった」と語り、第2期『ウルトラ』シリーズを多く監督した山際永三は、子どもが大人向けの番組を見だし

て、自分たちは「子ども番組から失業させられたというか、お呼びがかからなくなっていた」と語る。

特撮作品は激減、特撮やアニメの再放送もまた激減し、ビデオによる任意作品の選択的、また巻き戻しや早送りを駆使した分析的な視聴が普及するにはさらに時間を俟たなくてはならなかった。やがて特撮はその特徴的な演出が嘲笑の対象にさえなっていくのだった。その一方で、特撮が郷愁の対象と化していくのもまた80年代であり、その意味で特撮にとってはアンビバレントな年代でもあった。

さて今回、最も注目したいのは、この「昭和30年代」と「1980年代」の間、つまり昭和40年（1965年）～昭和54年（1979年）は、第1次怪獣ブーム（1966年～1968年）、第2次怪獣ブーム（11変身ブーム、1971年～1975年）と呼ばれる特撮の黄金期があったという事実である。

このことを踏まえて、第1怪獣ブームの萌芽を、昭和30年代に見る論や、80年代以降の状況を見る論のうちに見る論、あるいは特撮への注目由来する独特な「昭和40年代論」「1970年代論」といったものが生じ得る。

学術論文のような精緻な議論のほか、そこまでの制約を課せられないが故に成立可能となるようなアクロバティックで鋭い批評の登場にも期待したい。

神谷和宏

良心回路の完成

——1970年代「変身ブーム」の歴史像に関する試論——

藤黒 優



◆はじめに…暴力への欲望

近代市民社会において暴力は端的に「悪」であり、排斥されるべきものである。だからこそ、人々は国家というフィクションを持ち込み、暴力の契機をここに集約せしめた。文明は暴力を他者化し、同時にこれを飼いならそうとしたのである。20世紀における巨大な暴力の経験はそうした文明の限界を暴露するものであったが、その経験のゆえにこそ、暴力は「悪」のステイグマをより強く付与されることになった。

本稿の対象となる戦後の日本社会もまた、この時空間的地平の上に位置付けられるものである。しかし—驚くべきことは、この「悪」としての暴力を娯楽として描き出すという営みが、まったく同じ地平において展開されたという事実である。そしてさらに驚嘆すべきは、斯様な営みが子供たちからの絶大な支持を獲得し、一つの巨大な文化圏・経済圏さえも生み出してしまった事実である。すなわち、戦後日本において数次にわたり花開いた「怪獣ブー

ム」がそれである。

なぜ、子供たちはかくも強く暴力に惹きつけられてきたのか。この巨大な問いに対し、単一の答えを与えることは難しい。しかし、そこに何らかの「欲望」が存在することについては、経験的にも直観的にもほとんど疑う余地がないように思われる。すなわち、ひとは—少なくとも、戦後のある時代を生きた子供たちの多くは、画面越しに「暴力」を見たいと欲していた。仮面を被った異形の者たちが殴り合い、秘術を尽くし、命を削り合う戦いに熱中し、それらを渴望していたのである。暴力を絶対悪とするコンセンサスのうちに生を享け、平和の尊さを刻み込まれた戦後民主主義の子たちが、そのような「暴力への欲望」に誰よりも忠実な「消費者」となったこと。この歴史的事実をもつて、本稿の出発点としたい。

その上で、本稿では『仮面ライダー』（1971〜73）という

作品が生み出した物語構造の特質を明らかにし、その文化史的意義を示していこうと思う。同作が70年代における「変身ブーム」の火付け役となり、キャラクター番組を通じたマーチャンダイジングの地平を切り開いたことはしばしば指摘されてきた。こうしたことを踏まえつつ、以下では『仮面ライダー』が「暴力への欲望」を満たすためのテクノロジーをいかに生み出したのか、また、そのことが「変身ブーム」にいかなる陰影を刻んだのかを検討していく。

◆自由・権力・暴力

『仮面ライダー』は 1971年に放映開始されたテレビドラマである。青年科学者・本郷猛は、世界制覇を企む秘密結社ショッカーに誘拐され、バッタの能力を移植された「改造人間」となる。しかし、ショッカーによる洗脳（脳改造手術）を受ける寸前に脱出し、以後、人間の自由を守るた

め、「仮面ライダー」としてショッカーに立ち向かう—同作はおおむねこのような設定に基づき展開される。

こうした『仮面ライダー』の設定は、各話冒頭のナレーションで繰り返し確認されていく。

「仮面ライダー本郷猛は改造人間である。彼を改造したショッカーは、世界制覇を企む悪の秘密結社である。仮面ライダーは、人間の自由のためにショッカーと戦うのだ」（『仮面ライダー』第5話〈第13話〉）

英文学研究者の河野真太郎はここから議論を敷衍させ、仮面ライダーが「正義」に代えて「自由」のために戦ったという点を強調している。そこで言う「自由」とは、「官僚主義的なもの、権威主義的なものからの自由であり、中央集権的な国家からの自由である」というのが河野の議論である。河野はさらに論を推し進め、こうした「自由」は後の時代の新自由

主義や、その先にある 21世紀的なニヒリズムとも接続するものだと指摘している（河野真太郎（2023）『正義はどこへ行くのか』集英社、170〜176頁）。

河野の議論は、一つの批評としては喚起力がある。しかし、本稿はここに少し違った視点を導入してみたい。というのも、『仮面ライダー』の物語内で実際に描かれるショッカーの営みは、「官僚主義」「権威主義」あるいは「中央集権的な国家」のそれとは程遠いものだからである。このことを考える補助

【PROFILE】

藤黒 優（ふじくろ ゆう）／ポップカルチャー論、特撮ヒーロードラマ論／著書『光の巨人たちの軌跡』（電子書籍）／現在の関心は1970年代「変身ブーム」の文化史的展開とその諸相について

線として、政治思想家である上野成利の議論を参照してみたい。上野はヴァルター・ベンヤミンの議論を踏まえつつ、権力による支配や管理としての暴力を「Gewalt」と、そうではない単純な力の発露としての暴力を「violence」と呼称している（上野成利（2006）『暴力』岩波書店）。この区別にな

らえば、仮面ライダーの立ち向かうべきものは前者、すなわちGewaltの形をとって現れる統治権力としての暴力のほうである。

しかし、作品に描かれたショッカーの行動はほとんどがアドホック的かつ一回性のテロ行為であり、従って暴力（violence）の方に属する。つまり、「物語内容」（物語の中で何が描かれているか）という観点で言えば、ショッカーの営みは河野の言うような意味での権力性を付与されてはいないのである。

しかし、少なくとも設定あるいは「物語形式」（物語がどのよう

なものとして提示されているか）というレベルでは、仮面ライダーの戦いが「世界制覇」に対する「自由」のための闘争として定義されたことも事実である。すなわち、ここでは「物語内容」と「物語形式」の乖離が生じているのである。なぜだろうか。これに関し、サブカルチャー評論家の宇野常寛は以下のような指摘を行っている。「ビッグ・ブラザー——ここでは大文字の政治性——が壊死を始めたとはいえまだ機能していた当時、やはり仮面ライダーはリトル・ピプルの存在でありながらビッグ・ブラザー的な建前——人間の自由のため」に戦うことを引き受けなければならなかったのだ。（略）だがその一方で、テレビ版の『仮面ライダー』はこの矛盾がもたらす罅を回避することに成功した。なぜならば、テレビ版『仮面ライダー』はその表現から大きく政治性を、そして物語性を決定的に後退させることで成立して

いたからだ。」（宇野常寛（2015）『リトル・ピプルの時代』（文庫版）幻冬舎、2014）205頁）

ここで重要なことは二つである。一つは、宇野が「人間の自由」というスローガンを「建前」と形容していることであり、いま一つは、『仮面ライダー』がその脱・政治性あるいは脱・物語性によって「人間の自由」の物語内的な実質化を回避した旨の指摘がなされていることである。これらをさきの議論と接続させるならば、『仮面ライダー』は自由のための戦いという設定Ⅱ「建前」を物語の外側（「物語形式」）へと追放し、そのことによって娯楽としての純粋性を高めたということである。

◆良心回路の完成

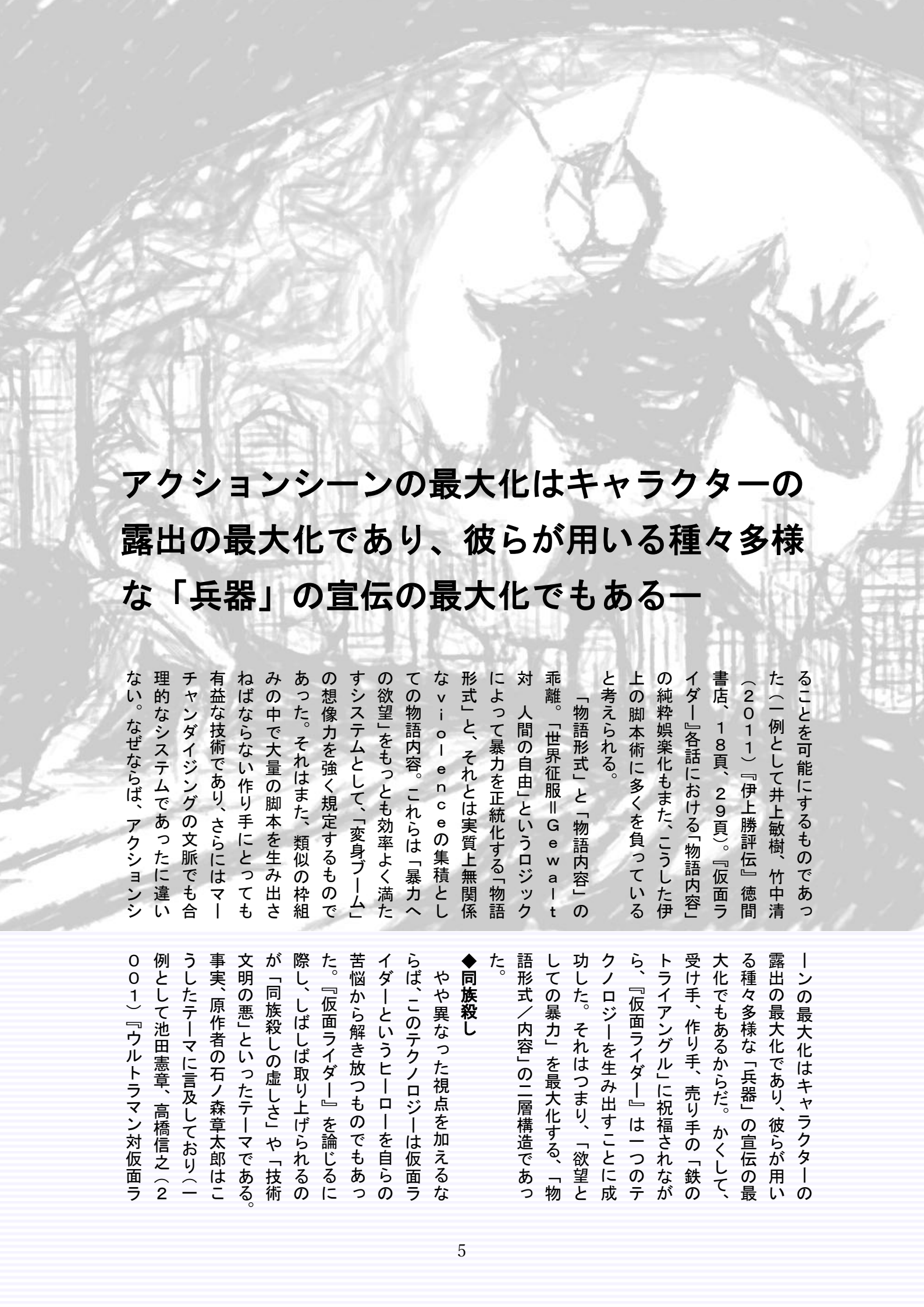
しかし、なぜこのような「建前」が必要だったのだろうか。このように問うとき、我々は本稿冒頭の問題、すなわち「暴力」を巡る問

題へと立ち返ることになる。ヒーロードラマにおける娯楽の純粋化、そのもつとも単純な形態の一つが暴力の最大化である。限られた30分という時間枠の中で、いかに合理的・効率的に暴力をスクリーン上にのせられるか——一方には、このような問いがある。しかし他方で、暴力の最大化はすなわち「悪」の最大化でもある。であれば、作り手は暴力を何らかの原理によって正統化し、善良な市民社会の一員たる受け手にとつて了解可能なものとして再定義しなければならぬ。しかしながら、物語内的な描写を通じて暴力を意味づけようとすれば、暴力描写のためのリソースはその分だけ減じられる。端的に言えば、ここには「楽しさ」と「正しさ」のトレードオフが生じることになるのである。

こうしたトレードオフを解消する手段として機能したのが、「物語形式」と「物語内容」の完



全な分離、あるいは機能の分化である。すなわち、「これから描かれることは何であるか」という説明を物語の外部にすべて放逐することを通じて、物語内的なリソースを最大合理的に暴力へと割り当てたのが『仮面ライダー』の物語構造だったのである。このようないことが可能となった要因として、一つには「自由」というスローガンが極めて強力かつ明快な正統化原理として作用したことがあるだろう。なお、ヒーローの行動原理に「自由」を据えるよう提案したのは、番組企画の初期段階に携わっていた脚本家・市川森一だったとされる（平山亨（1998）『仮面ライダー名人列伝』風塵社、139頁）。いま一つの要因は、メインライター・伊上勝の資質に見出すことができる。しばしば指摘されるように、伊上のテクニクは脚本中から説明的な要素を極限まで排し、娯楽としてのアクション描写を最大化す



アクションシーンの最大化はキャラクターの 露出の最大化であり、彼らが用いる種々多様 な「兵器」の宣伝の最大化でもある一

ることを可能にするものであった（一例として井上敏樹、竹中清（2011）『伊上勝評伝』徳間書店、18頁、29頁）。『仮面ライダー』各話における「物語内容」の純粹娯楽化もまた、こうした伊上の脚本術に多くを負っていると考えられる。

「物語形式」と「物語内容」の乖離。「世界征服II Gewait 対 人間の自由」というロジックによって暴力を正統化する「物語形式」と、それとは実質上無関係な violence の集積としての物語内容。これらは「暴力への欲望」をもつとも効率よく満たすシステムとして、「変身ブーム」の想像力を強く規定するものであった。それはまた、類似の枠組みの中で大量の脚本を生み出さねばならない作り手にとっても有益な技術であり、さらにはマーチャンダイジングの文脈でも合理的なシステムであったに違いない。なぜならば、アクションシ

ーンの最大化はキャラクターの露出の最大化であり、彼らが用いる種々多様な「兵器」の宣伝の最大化でもあるからだ。かくして、受け手、作り手、売り手の「鉄のトライアングル」に祝福されながら、『仮面ライダー』は一つのテクノロジーを生み出すことに成功した。それはつまり、「欲望としての暴力」を最大化する、「物語形式／内容」の二層構造であった。

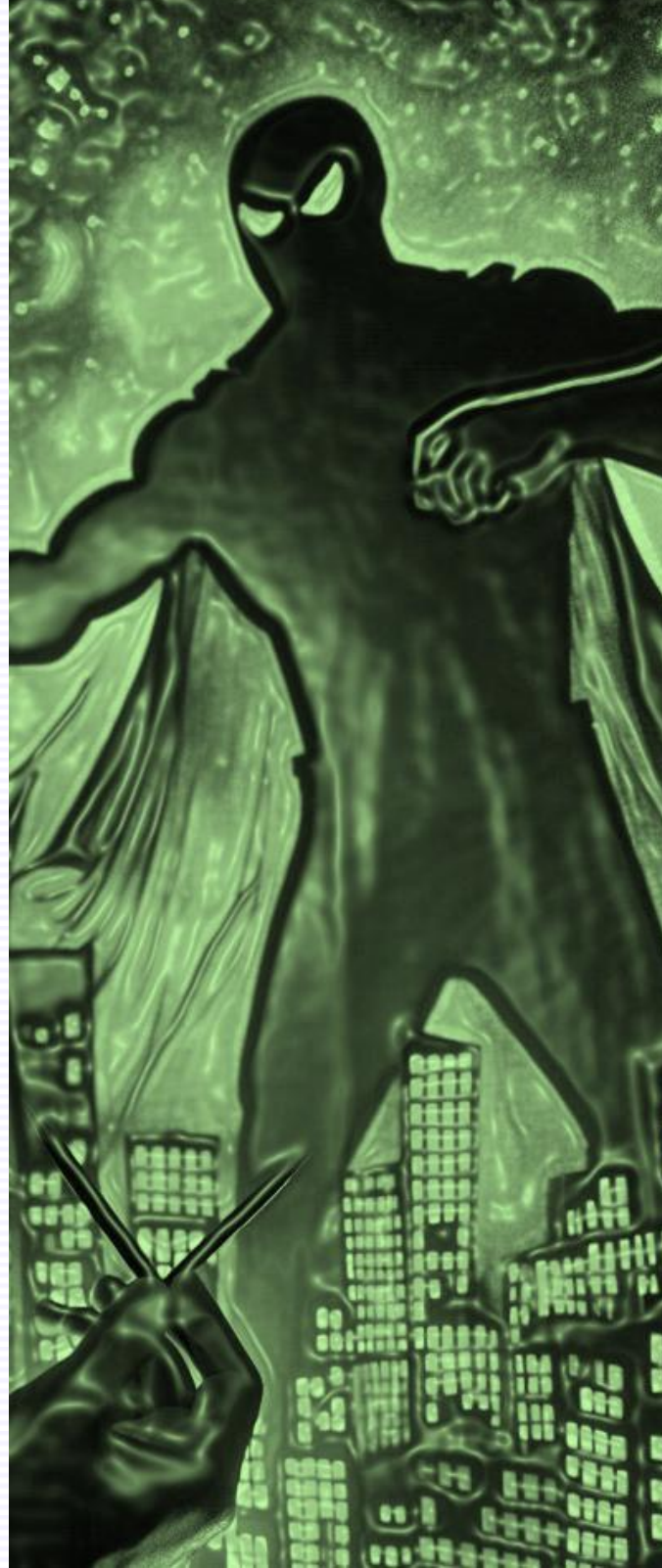
◆同族殺し

やや異なった視点を加えるならば、このテクノロジーは仮面ライダーというヒーローを自らの苦悩から解き放つものでもあった。『仮面ライダー』を論じるに際し、しばしば取り上げられるのが「同族殺しの虚しさ」や「技術文明の悪」といったテーマである。事実、原作者の石ノ森章太郎はこうしたテーマに言及しており（一例として池田憲章、高橋信之（2001）『ウルトラマン対仮面ラ

イダー』（文庫版）文藝春秋、364頁（376頁）、また、自身が手掛けた漫画版でもこれらを前面に押し出している。しかし、この特撮作品に関して言えば、宇野が正しく指摘するように、こうしたテーマが同作の「物語内容」において十分に表現されたとは言えない。比喩的に述べるならば、『仮面ライダー』の物語構造は「完全な良心回路」となって、戦士としてのライダーから苦悩を取り除いたのである。

しかし、このことによって『仮面ライダー』は無数の「弟」たちからの挑戦に直面することになる。『人造人間キカイダー』（1972）、『ロボット刑事』（1973）、『イナズマン』（1973）、『アクマイザー3』（1974）、『アキラ』（1975）……これらの作品はみな「変身ブーム」の嵐の中に生を享けつつ、半ば自覚的に「兄」すなわち『仮面ライダー』から自らを引き離そうとした。つまり、宿命的な暴力の根拠や、それと結びついたヒーローたちの苦悩を描き出そうとする試みが、

物語の内側において展開されたのである。言うまでもなく、それは「完全な良心回路」の拒絶、つまりは『ライダー』的なドラマツルギーとの対決であった。重要なのは、上掲作品群の生みの親がいずれも『仮面ライダー』と同じ石ノ森であった点である。同じ親を持つ者同士の戦い……それは奇しくも、石ノ森自身が様々な作品を通じて描き続けたテーマであった。



◆まとめと展望…マスカレイドの季節

『仮面ライダー』を台風の目としつつ、その周囲に渦を巻いて展開した想像力の星雲。本稿は、70年代の「変身ブーム」をこうした見取り図の下に描き出すための試論である。そのために、本稿では『仮面ライダー』の物語構造を主題とし、そこで試みられた「物語形式」と「物語内容」の分離を一つの基底的なテクノロジーとして描き出した。このテクノロジーは一つのブームの核を成すものであったが、同時に一種の斥力を生じさせるものでもあった。仮面の魔人たちが織りなした狂宴の季節——「変身ブーム」はまた、暴力とその意味を巡るイマジネーションが多様に花開いた季節でもあったのである。そこで展開された想像力の実像と、それらが後世にもたらした影響については、後日あらためて論じることとしたい。

DISCUSSION

良心回路の完成

—1970年代「変身ブーム」の歴史像に関する試論—

藤黒優×神谷和宏

神谷和宏

『仮面ライダー』の脱政治性について考える前に、では『ウルトラ』は政治的であるのかという問題について少し話したいのですが、実際のところ、ことさらに政治的な表象がされているわけではないと思っています。ただ、『ゴジラ』（第1作）由来の怪獣の多義性が『ウルトラ』にも内在されている故に、様々な解釈が生じ、その中で政治的な解釈が前景化していったように思います。もともと、『ウルトラ』では、防衛隊やその上位組織など、公的秩序が張りめぐらされていることで、『ライダー』に比べはるかに、政治的な解釈が成立する素地が大きいのは事実です。『ライダー』は私人の物語ですからね。

『ライダー』は、ショッカーという絶対悪が設定されることで、ライダーが怪人を倒すこと（＝暴力の行使の正当性）の前提化可能となり、個々のエピソード内でア

クシヨンの比重を大きくし、結果、娯楽性を高めているというのはご指摘の通りだと思います。

正統な暴力の行使で敵を倒す「正義の物語」自体は、古くから存在し、日本が戦争を行う大義もそこであつたと思います。それはリオタールの言う「大きな物語」でもあります。戦後は、欧米になつた豊かさの享受という新たな目標達成が集団にとつての正義、「大きな物語」となつたわけですが、それすらも70年代には概ね達成されてしまふ。70年万博は達成の号砲でもありました。となると、「大きな物語」は機能しなくなる。宇野さんの言う、ビッグ・ブラザーの喪失ですね。そうして、「正義」の存在でありたいという子どもの思いを発露する場所として、絶対悪を倒す（＝正当化された暴力の行使の）物語として『仮面ライダー』をはじめとした特撮作品は機能した可能性はあるかも知れません。

藤黒優

丁寧なコメントをいただき、ありがとうございます。

おっしゃるとおりで、一話完結の枠組みの中で怪獣なり怪人なりが登場し、それをヒーローが倒すという物語形式だけを取り出せば、多くのエピソードにおいて、両作品のつくりは実は共通していると言えると思います。その上で、『仮面ライダー』が実現したのはこの形式の更なる純化であつて、結果として『ライダー』の怪人たちには、ウルトラ怪獣たちと異なり、ヒーローの存立根拠そのものを疑わせるような異議申立てをほとんど封じられたと言えるかもしれません。それはヒーローに対する相対化の契機を失わせることでもあり、結果として、作品の非政治化とも繋がっていると思います。

その意味で、やはり比喩的に言えば、シヨッカー怪人たちは物語形式によって「脳改造」されてい

たのに対し、ウルトラ怪獣たちの幾らかはそうした洗脳から相対的に自由であり、だからこそ、ウルトラマンたちの「正義」を揺さぶる存在たり得たとすることもできるかもしれません。

他方、こうした異議申立ては『仮面ライダー』を取り巻いたその他の作品群、たとえば『イナズマンF』や『アクマイザー3』において、繊細なキャラクター描写やラディカルな暴力描写を通じて試みられたと考えています。作家（脚本家）論的に言えば、伊上勝氏が生み出した純粹な物語形式がまず存在し、そこに上原正三氏や長坂秀佳氏らがより混沌とした因子を埋め込んだと整理できるかもしれません。

このように、一つの時代としての「変身ブーム」を考える上では、特定のタイトルやエピソードよりも、『仮面ライダー』を核とした一種の作品「圏」のようなものを分析単位として設定する方が

有効なのではと考えるところで

私のペーパーも、実を言えばそうした試みの端緒としてまとめたものとなっています。

1954年の『ゴジラ』、1958年の『月光仮面』が映画特撮とテレビ特撮それぞれの嚆矢となり、世には特撮作品があふれ出した。そして第1次怪獣ブームは1966年から3年程度、『仮面ライダー』『帰ってきたウルトラマン』等に代表される第2次怪獣ブーム（変身ブーム）は1971年から4年程度続いた。しかし、70年代中盤以降、折からのロボットアニメ、スーパーカーブームなどに取って代わられるように、特撮ブームは沈静化していく。

ただ、70年代後半から、玩具や雑誌での特撮消費については独自の盛り上がりがあった。氷川

昭和40年代のブーム終焉以降、1980年以前の『ウルトラマン』シリーズの消費動向

神谷 和宏



竜介はこれを「新作がリードするブームではなく、出版メディアが行った『旧作の再評価』が生んだブーム」と評する（氷川、2025・186）。

1975年『ウルトラマンレオ』が終了し、『ウルトラマン』シリーズは不在期を迎えた。その翌年、小学館が創刊した雑誌『てれびくん』では「ウルトラ兄弟」が頻繁に描かれる。同年に創刊の『コロコロコミック』では、1978年に増刊第1号、第2号が発売されたが、それらはほとんど『ウルトラマン』シリーズを扱うものであった。第1号の表紙では「帰って来たウルトラ兄弟」という見出しのほか、「ウルトラ一族せいぞろい」「ウルトラ兄弟ひみつ大特集」といった企画名が見られる。このように、現行作品放送がないにも関わらず、『ウルトラマン』シリーズは頻繁に記事化、それも雑誌の中枢を成す記事として成立していた。

この時期の『ウルトラマン』シリーズの商品展開の特徴はおおむね、①データベース的消費、②アーカイブ的消費、③大人のファン向け消費に分類できる。

①は、作品のキャラクターやアイテム、物語等を任意に取り上げて組み合わせる消費のことである。現行作品があればどうしても、それを中心に据え、テレビ作品の展開を意識したものとなる。だが、そこから自由になることで、テレビ作品ではなかったようなウルトラ兄弟の共闘や怪獣同士の対戦などが頻繁に見られた。代表的なものが内山まもるによるマンガ『ザ・ウルトラマン』（1978年〜1980年）である。かつてウルトラマンキングによってブラックホールに追放された巨悪ジャックアルが、軍団を擁してウルトラ兄弟と戦うという、テレビ作品にはない壮大なストーリーが描かれた。小学館の学習雑誌上で見られた、怪獣同士の頂上決戦

等もここに分類できる。なお玩具では、ともに版画の原理を利用し、既存のキャラクターを描き、無数のオリジナル展開を描ける「戦え！ウルトラマンプリント4000」（1978年、トミー）、「ウルトラシユワッチ」（ポピー、1979年）などが発売された。

②は、文章やイラストのほか、劇中の写真を使うなどした、ストーリーの再録などを指す。これらは雑誌上で頻繁に見られたほか、二見書房から『ウルトラマンブック』シリーズとして3冊1組のかわたちで出版されるなどした。玩具でも、作品のハイライトシーンをフィルムカートリッジに1分程度にまとめた『くるくるテレビ』が発売された。特撮は『バトルフイーバーJ』等の現行作品以上に『ウルトラ』、『ライダー』両シリーズが多く発売された。

③だが、70年代後半には『宇宙戦艦ヤマト』のヒットにより、大人の特撮・アニメファンの存在

【PROFILE】

神谷和宏（かみやかずひろ）／北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院博士後期課程修了／博士（国際広報メディア）／北海道大学院メディア・コミュニケーション研究院研究員／ポップカルチャー研究者。専門は特にテレビ特撮／主著に『ウルトラマン「正義の哲学」』（朝日新聞出版）』など／主な論文に『テレビ特撮史における『ウルトラマン』シリーズの研究—文化的位相と表象性を中心に—』（博士論文）、『アニメ・特撮のデフォルメキャラクターについての考察—その発生とゲームコンテンツによるアーカイブス性に着目して—』など／今の関心事は『プリキュア』シリーズ。

が徐々に知られるようになったが、そのような脈絡の中で組まれたのが、小学館の青年誌である『GORO』（1977年9月8日号）の特集「現代『風俗』研究 ウルトラマン」や、朝日ソノラマ『マンガ少年別冊 特撮映像の世界』（1979年6月）であった。これらは青年層のファンへ訴求するとともに、これらの企画の成立は、大人の特撮ファンが存在することを示すものでもあった。アニメ専門誌の刊行もあり、特撮を扱う雑誌『宇宙船』（朝日ソノラマ）が1980年に創刊される。

しかし、主役不在ゆえに自由なかたちで隆盛したこの時期のブームは、第2次ベビーブーマーという膨大な顧客の存在もあって『ウルトラマン80』、『仮面ライダー（新）』や『仮面ライダー』、『宇宙戦艦ヤマト』や『機動戦士ガンダム』というあまりに強大なアニメタイトルのみならず、過去のシリーズ作品を超える訴求力を打ち出せず、結果、自らを生き出した第3次怪獣ブームを終わらせる要因となり得た。それはこれらの作品が劣っていたということでは決していない。むしろ原点回帰であったり、新機軸を盛り込むなどしていたものの、膨大な過去作の再放送や、刺激のあるデータベース的展開に慣らされたりしていた消費者にとっては、物足りないものに映えていた可能性がある。データベース的消費世代にとって、ウルトラマン80は「他のウルトラマンの出ない作

品」であった。

これは玩具でも同様で、例えば先述の『ウルトラシユワッチ』では、アストラとゼットン、ウルトラマンジョーニアスとカネゴンといった映像作品ではあり得ない組み合わせが可能であるのに対し、『ウルトラシユワッチ80』になると、ウルトラマン80とその登場怪獣のみの製品となる。同様に雑誌記事等も、現行作品が中心で、過去作の特集は減っていく。ここでもデータベース的消費に慣れている世代にとっては物足りなさが生じ得る。

映画産業が斜陽化し、テレビが娯楽の中心となる昭和40年代に隆盛した『ウルトラマン』シリーズは、東宝映画の後裔として、あるいは、草創期のテレビが得意としたドキュメンタリーの系譜上に置かれる映像文化として開花したが、多くの人々が豊かさを享受していた70年代後半には旺盛な消費文化の一翼を担うと

いうねじれた変節を見せた。そして「少年ジャンプ」、「ファミコン」、「TDL」…が隆盛し、これらとも絡むかたちでアニメ文化が百花繚乱の展開を見せ、サブ／ポップカルチャーが前景化してくる80年代。特撮ブームはその内側には生じず、その「前史」として位置付けられることになる。もともと、この後も『ウルトラマン』シリーズであれば『アンドロメロス』が、『仮面ライダー』シリーズであれば『ZX』が雑誌主導で展開され映像化されるなど、同時代特有の展開があった点は注目されたい。

*

*

〈参考文献〉氷川竜介『空想映像文化論』、KADOKAWA、2025年

「昭和40年代のブーム終焉以降、

1980年以前の『ウルトラマン』シリーズの消費動向」

DISCUSSION

§70年代後半以降の特撮が抱えた両立困難な2つの要求

◎藤黒優

皆様、はじめまして。藤黒優と申します。どうぞよろしくお願い致します。

神谷先生のペーパー、大変興味深く拝読いたしました。以下、自身の関心ともからめつつ、若干のコメントをさせていただきますと思います。

ペーパーにもあった通り、70年代後半以降の特撮ヒーロー番組の展開にあたっては高年齢層ファンの果たした役割がしばしば指摘されることです。おそらく、『仮面ライダー（新）』の原点回帰路線や『ザ★ウルトラマン』における主人公のナルシステイックな懊悩、『ウルトラマン80』の第二クールにおけるSF色の強化などもまた、こうしたファンダムの影響によるところが大きいのではないかと考えます。とすれば必然、そこには「大人の鑑賞

に耐えうる作品」を求める眼差しも意識されていたのではないかと思います。

他方、たとえば『仮面ライダー』という作品はしばしば、物語性を徹底的に排除し、エンターテインメント性に特化したことよって人気を獲得した作品であったと評されます。すなわち、主たるターゲットであったはずの児童層に訴求するために、まさに「大人の鑑賞」に向けられたような要素を捨象したことこそが、『仮面ライダー』をヒット作にし、「変身ブーム」の旗手たらしめた一因であったという議論です。

であるならば、70年代後半以降の作品群は、両立困難な2つの要求に挟まれるような状況（「大人の鑑賞」／娯楽の純粋化）にあったと言えるかもしれません。

このように考えたときに、ペーパーの中で挙げられた3つの消費形態の相互関係はとも興味深い分析対象であるように思い

ます。すなわち、ここでは①データベース的消費と③大人のファン向け消費とを、対立する2つの消費形態と位置づけることができはしないでしょうか。

①データベース的消費とは、ヒーローや怪獣を物語的内容テクストから切り離し、受け手の欲望に応じて組み替えるという営みだと言えらると思います。それはまさに、消費社会に適応し、数多くのコンテンツに取り巻かれた状況を所与として受け入れた子どもたちの欲望に応じるものだと考えるでしょう。

他方、③大人のファン向け消費は、子ども向け番組を「作品」として捉え、そこに関わった人々の思想やテーマを掘り下げようとする営みと言えそうです。とすれば、それは少なくとも部分的には、「大人の鑑賞に耐えうる」ための理論武装を求める高年齢層ファンの欲望に奉仕するものだったと言えそうです。

このように整理したとき、ちょうど上述した2つの要求と重なり合う形で、2つの消費形態の間で揺れ動くことを余儀なくされたのが1970年代後半以降の作品群だったのではないか、という見取り図が描ける気がします。

たとえば、当初は③大人のファン向け消費を意識し、初期『仮面ライダー』への原点回帰を志向した『仮面ライダー（新）』が最終的には過去作のヒーローの客演路線（①データベース的発想）へと舵を切ったことがその例であり、また、第二クールでは硬質なSF路線への回帰を志向しつつ、徐々にバルタン星人やレッドキングといった過去の怪獣の再登場を増やしていった『80』にも同じ図式が見出されます。

§「古くて新しい回路」としてのデータベース接続

◎藤黒優

やや議論を敷衍させるならば、このことは「セイリングジャンプ（『仮面ライダー（新）』）や「ウルトラマン先生（『80』）」といった新機軸が十分な訴求力を持ち得なかったことともつながるかもしれません。すなわち、新たな回路を通じて視聴者と接続することの困難性に直面したとき、「古くて新しい回路」として作り手に残されていたのがデータベースへの接続という手段だったのではないのでしょうか。

以上、非常に雑駁となり恐縮ですが、ペーパーに対するコメントとなります。どうぞよろしくお願い致します。

◎神谷和宏

藤黒さん、大変、丁寧なリプライ、ありがとうございます。

「①データベース的消費と③大人のファン向け消費とを、対立する2つの消費形態と位置づける」という発想は、確かにこの時期の作品を説く上で役立つ補助線に

なりそうです。そして③を『ウルトラマン80』の2クルールのやや硬質なSF路線にあてはめられるという発想にも頷けました。

データベース的消費の極北とも言えるのが、『仮面ライダー（新）』でした。第31話の客演路線開始以降、1号とアマゾン以外はオリキヤスで出演しており、特に2号ライダー——文字隼人

など、この間6本も出ており、もはや準レギュラー状態でした。同作を基点にすると、『ウルトラ

ン80』の後半の怪獣やウルトラの父、あるいは妄想セブンの出演ですら地味であり、『仮面ライダー

スーパー1』に至っては劇場版を除けば過去作のライダーが出てこないという点で、物足りなさを感じさせる現実がありました。

そう考えると、やはりこの時期の作品は、特撮ブームを牽引するほどに強かった70年代までの

同じシリーズ作品と、そのデータベース的消費という直近の消費

展開に敗北した感があると思いました。

もっとも、『仮面ライダー（新）』では、過去作のヒーローが当時の決めポーズは決め台詞を見せるなど、データベース的消費のうちにもマニア向け、大人向けともいえる演出が施されてもいました。

◎藤黒優

神谷先生ありがとうございます。ご指摘にもある通り、データベース的消費と大人のファン向け消費は、一見すると相反するようでありながら、ある種の接点を持った消費形態なのかもしれません。とても興味深い論点だと思います。

以下、やや異なる視点からの議論となりますが、『ザ★ウルトラマン』や『80』、『仮面ライダー（新）』や『スーパー1』に共通して見られるのは、作り手の側が受け手の欲望の在り処を把握することに苦労しているような印象です。

原点回帰志向もデータベース志向も、突き詰めれば「過去」や「記憶」に根ざした欲望（藤黒）

上述した論点と絡めるならば、原点回帰志向もデータベース志向も、突き詰めれば「過去」や「記憶」に根ざした欲望です。しかし、

上記の4作から受けるのは、そうした過去・記憶志向の欲望を作り手側が十分に消化しきれていない、自分のものにできていない感覚といってもいいかもしれません。あるいは、なぜそれが求められるのかを咀嚼されないまま、消費者側の欲望の波にドライブされているという言い換えもできるかもしれません。（とは言え、そうした困難の中で凝らされた様々な工夫には評価すべきものも多く、それ自体、歴史的に意味深いものだと思います）

ともあれ、90年代以降の作品群がこれとは異なる方向に歩み出した一因としては、おそらく、そうした過去・記憶志向の欲望を内在的に経験したことがあり、それらを自覚的に対象化できる作

り手が数多く現れたことが大きいのではないかと考えられます。

§70年代の特撮・アニメブームが生み出した文化Ⅱ経済圏への経路依存

◎萱沼友未
こちらでははじめまして。萱沼友未と申します。最初から非常に深いディスカッションになっていて、大いに怖気付いておりますが：何がしかを「書く」と決めた以上は最低限度の形になるものを書き上げ様と仕事の合間にノートに思いついた言葉を連ねておりますので、今暫しのご猶予をいただければ、と。

神谷先生からの「70年代」というテーマにつきまして、思った事を少し。

1974年生まれの自分としては物心がつき、見るもの読むものが強烈な記憶として焼き付い

た時代ではありませんが

現在東京ローカル放送局である『東京MX』にて「グレートマジンガー」、「ザ★ウルトラマン」、「仮面ライダー（新）」が再放送されており、「ポルテスV」もセレクション再放送を経て「レガシ」が放送されているというカオスの如き状態となっております。

更に「ゴレンジャー」もラインナップに加わるという70年代〜80年代初頭をさながら追体験しているかの様な錯覚さえ覚えます。

現在の自分の目で見たこの作品群が非常に興味深い。稀有な、と言いますか（言葉は悪いのかも知れませんが）なんとも異様なこの現状を面白がっているのです。

◎神谷和宏

藤黒さん

「上記の4作から受けるのは、そうした過去・記憶思考の欲望を作り手側が十分に消化しきれて

いない」というのは、全くそうで、そこが『ティガ』以降との大きな差異だと思っています。『ティガ』以降は、自分自身が『ウルトラ』や『ライダー』、特撮やアニメを視聴Ⅱ消費してきた世代が制作サイドに立っているという点で、公的なn次創作性が生起していると思うんです。『ウルトラマンメビウス』なんか、かなり顕著です。教師としての矢的猛という設定が霧消した点を着地させていたりするわけですから。ですから大局的に見れば、n次創作性が生じる以前の最後の作品といえるのが、あの4作と言えるのではないのでしょうか（『仮面ライダーBLACK』をどう扱うか微妙ですが）。

萱沼さん

人口のポリウムゾーンである、団塊ジュニア世代に訴求するセレクションですよ。いい加減大人になれよ：若い世代から

も強まる氷河期世代へのバッシング。ロスジェネ世代の「最大の不幸」とは？」『THE GOLD ONLINE』（ネット記事・御田寺圭）にあるように、私たち世代がいつまでも「サブカルチャー・コンテンツ産業」としては『上客』であり続けている」ことについては、諸々考えることはあるように思います。ただ、この点からコンテンツ消費について考えることはできると思っています。例えば『ガンダム』のシャアの池田秀一さんですが、多くのCMでシャア、あるいはシャアを彷彿とさせる存在として声を与え続けています。その中で目を引いたのは、2019年のメルセデス・ベントンのCMでのナレーションの起用です。それまでも2013年はジオニックトヨタ（実際はトヨタ）による、シャア専用オーリスという車が売られましたが、これと、ベントンのCMでの起用は少

し意味が違うように思います。前者は価格帯的にも安くはないものの高級車というものではありませんでしたが、ベントンとなると価格もそうですが、ハイステータスを伴うアイテムです。『ガンダム』に愛着ある世代が、そういう層に達したことを感じずにはいられませんでした。ちなみに、ベントンのCMの別バージョンのナレーションは神谷明さんですから、キャスティングを考えたときに、池田秀一さんにシャアを重ねるねらいは間違いなくあったと思います。

◎藤黒優

お二方のご発言を読み、大変刺激を受けました。その中で考えたのは、70年代の特撮・アニメブームが生み出した文化・経済圏が経路依存的に継続し続け、今日にまで至っているのではないかという大きな見取り図についてです。

たとえば『仮面ライダー』について言えば、同作は娯楽性の極大化を通じて消費者たる子供たちの欲望にもっともよく応答した作品であり、だからこそ一大ムーブメントを生み出したのだと思います。

他方、このことは作品の作り手やマーチャンダイズ側にとっても都合の良いものであったことから、ここに受け手・作り手・売り手の間の「鉄のトライアングル」とも呼ぶべき相互依存関係が構築され、基本的には今日に至るまで維持・強化され続けていると指摘できるわけです。このあたりについては、私自身のペーパーでもう少し詳しく論じるつもりです。ともあれ、80年代前後以降における高年齢層ファンダムの動向や、今日におけるリバイバルブームもまた、こうしたトライアングル構造の内部で生じた現象、いわば自己保存を目的とした新陳

代謝のようなものと捉えられるのではないのでしょうか。

◎神谷和宏

この経済圏について考える上でもやはり、今回のそもそのテーマである、1970年代／1980年代の差異という問題が関わってくると思います。70年代／80年代は特撮にとって、色々な面で非連続的な面が見られるのですが、その一つに「東映特撮『石森作品』という構図の変化があります。戦隊も『ジャッカー電撃隊』までは石森作品ですが、『バトルフィーバーJ』以降はそうではなく、当初これらの作品は同一の『スーパー戦隊』という括りさえされていませんでした。『メタルヒーロー』シリーズも石森作品ではありません。つまり、戦隊にせよ、メタルヒーローにせよ、キャラクターデザインはマンガ家から取って代わって、バンダイが関わり、そして玩具化を見据えた

70年代／80年代は特撮にとって、色々な面で非連続的な面が見られる（神谷）

デザインが主流化していきます。そういう脈絡では、変身アイテムなどもより重要な収入源になりますから、最初期の特撮のように、変身シーンの割愛なども見られなくなります。つまり、特撮作品を中心とした経済圏の生起により、特撮のドラマツルギー自体が変化していったと言えると思います。

このように、玩具などの消費を中心に添えた特撮の構造変化といったものは、レコードⅡCDの販売を見据えたアニメ主題歌のJ-pop化などと並んで、子ども番組の商品価値を高める営みだったと思います。

◎小西収

小西収（こにし しゅう）と申します。懐かしい方々・初めて出会えた方々との、神谷さんのもとに集っての対話・交流、嬉しく思います。どうぞよろしくお願い致します。

議論の予想以上の広さ深さに

私もやや動揺しつつ、以下、討論コメントとして機能できるか不明ながら…個人の体験に則す形で神谷さんご指摘の3つの消費について私なりに触れてみます。

1965年Ⅱ昭和40年生まれの私自身の特撮視聴史／特撮消費史としての記憶を辿ると、「夜明け前に飛び立つウルトラセブン」の原初記憶と確かその少し後の『ウルトラマン』再放送によってウルトラに入門した幼児として、それらと第2期のあいだの短い期間は「現役の子ども」としてはやや長い「特撮ヒーロー不在期」でもあったといえます。

「アーカイブ的消費」としては、上記「特撮ヒーロー不在期」に、ソノシート（33回転レコード）によるナレーションの付いた紙芝居「ウルトラセブン」「さらばウルトラマン」の2つをよく「視聴」して（レコードの音声に合わせ捲りながら見て）いまし

た。本編のストーリー通りではなく、例えば後者ですと、後半にゼットンが登場するも、その前にバニラ、アボラス、ザンボラーなどが出現、ウルトラマンはそれらを倒すも、体調不良？でいつもの精彩を欠く…といった『ウルトラセブン』の方の最終話設定を持ち込んだ？ような筋書きだったと記憶します。

商品でなく放送ながら『ウルトラファイト』は「データベース的消費」の1つでしょうか。有名でコミカルな格闘中継ものももちろん面白かったものの、「現役の子ども」としては第1期2作の本編特撮部分編集回の方をより楽しみにしていました。「中継もの」との撮影現場の類似性からは「おはようこどもショー」（第2期と同時期）の中での「レッドマン」等も想起されます。そこで毎回短い本編の直後に解説を担う「怪獣おじさん」がまるで『ウルトラマンメビウス』のクゼ

のような存在で、おじさんの話を聞き、いっしょに怪獣のひみつや逸話を共有する…子どもながらに「共通の趣味をもって集まるコミュニティで様々な話題をシェア」して楽しんでいたわけですね。これもコンテンツ消費といえましょうか。新作本編と『ウルトラマン ニュージェネレーション スターズ』とを2クールずつ放送していくサイクルが確立した現在の状況は、『ウルトラファイト』『怪獣おじさん』の話が、直接間接に、半世紀を経て定期化・常態化した状況であるように私にはみえます。

「（大人の）ファン向け消費」については——「不在期」における『ウルトラセブン』『帰ってきたウルトラマン』『人造人間キカイダー』のタ刻2本立て再放送および「ファンタスティックコレクション」シリーズの出版、そして80年代後半における、詳細なライナーノーツを伴うウルトラシ

リーズ本編のレーザーディスク発売、この3つが、特撮自分史において決定的な役割を果たし、今ここでこうしている私の礎を作りました。

そしてまさに大人になってから「大人のファン向け消費」としての「過去作りメイク」についても考えてきました。これに関しては自分のペーパーに盛り込むかコメントとするかまだ定まらずで：いずれ何らか述べられればと思います。

§特撮にとつての1980年代

◎神谷和宏

『ファンタスティックコレクション』等の影響は、ある程度考究されてきた感がありますが、LDとそのライナーノーツの影響というのは、確かに考えるべきことですね。サントラも80年代には多く発売され、『全怪獣怪人大百科』で紹介されるくらいに豊富なラインナップを誇りましたが、そこには大人のファンに訴求す

る情報が呈示され、それらが特撮衰退期ともいえる80年代に、消費者の渴望を癒すとともに、特撮消費の命脈を保つ一要素となったことは見逃せないと思います。

◎藤黒優

皆様の議論を拝読しながら考えたのですが、80年代前後とそれ以降では、作品をめぐる言説の在り方、すなわち語る方のスタンスにも変化があるのではないかと思います。

たとえば、81年に刊行された

『宇宙船』6巻（朝日ソノラマ）

所収の富沢雅彦氏の論考の中では、「円谷怪獣番組→大人の鑑賞に耐えるSFドラマ、東映怪人番組→幼児向け単純アクションもの」という当時の見方が紹介されており、富沢氏自身も『ライダー』よりも『イナズマンF』のドラマ性を高く評価しています。

また、同年の『スーパー・ビジュアル TOWN MOOK増刊 仮面ライダー』（徳間書店）

にも、「恐らく、『スーパー・ビジュアル』の読者の中には、『仮面ライダー』を「ウルトラマン」シリーズより、低いものと評価している人がいるであろう」との文言が見られます。

加えて、87年の『メイキング・オブ・東映ヒーロー1』（講談社）を見ると、こちらでは『ライダー』の1クール目＝本郷ライダー編が「大人の鑑賞に耐えうる、硬質のアクションドラマ」として評価されています。

これらを例とすれば、やはり『ヤマト』や『ガンダム』などの出現を前にして、年長の特撮ファンダムが繊細な人間ドラマや高度なテーマ性を作品のうちに読み込もうとしていたのではないかと考えられます。やや話を広げれば、こうした「焦り」や「苛立ち」のような感覚が、たとえば會川昇氏（ファンコレ『イナズマンF』の構成を手がける）のような、次世代に活躍する作り手たちの

モチベーションにも接続していると感じます。

他方、たとえば93年に出版された池田憲章・高橋信之『ウルトラマン対仮面ライダー』（文藝春秋。なお、参照にあたっては2001年刊行の文庫版を用いた）では、むしろ娯楽性の追求にこそ『ライダー』の個性が認められています。

書き手の個性や力点の違いも大きいかもしれませんが、このように「優れた作品」の基準そのものが違っている様は、一つの時代とその作品群の「語られ方」を考えるポイントになるように思います。

◎神谷和宏

今回の主旨は「昭和30年代と1980年代の間」でしたが、その期間を相対化するためにはやはり80年代論になってきますね。

特撮にとつて80年代というのはかなり多義的な、アンビバレ

ントな時代ですね。隆盛期を過ぎ製作本数は減るばかりか、再放送も減り、レンタルビデオも普及しきっていなかったことから、特撮視聴の機会はめっきり減っていきます。さらに、この時代を、『バブル文化論』（原宏之）では「軽佻浮薄」、『『からかい』から見る女性運動と社会運動、若者文化の七〇年代』（富永京子、『一九七〇年代文化論』所収）では「からかい」、「シニシズム（冷笑主義）」の時代であると言っていますが、その中で、特撮は笑いのネタにされ、九〇年代の「バトルコサック殉職をめぐる誤解」という問題にまで繋がっていきます。そう考えると、八〇年代は特撮にとって逆風が吹いた衰退の時期です。

一方で、八〇年代は特撮への追い風もなかったわけではありませぬ。八〇年代半ばのニューアカブームはゲームやアニメ、特撮を論評の俎上に上げました。一九八五年の『雪片曲線論』（中沢新一）

では『ゴジラ』やゲームタイトルの『ゼビウス』が扱われています。こうした動きは一九八六年に、『表象文化論』にとつてのもっとも豊富な主題フィールドとして、サブ・カルチャーないしポップ・カルチャーの咲き競う現代的なメディア空間が前景にせり出してくることになる。」と東大に言わしめるまでになります（ここでサブ／ポップカルチャーの弁別がされている点も見逃せざることですね）。

また昭和後期にはすでに「昭和ブーム」も興り、平成以降それが一層活況になり、『時間ですよ』『寺内貫太郎一家』のリバイバルやピンク・レディーの復帰等もありましたが、これらはテレビの申し子的な戦後世代の成長による、戦後メディア空間への郷愁が成せる業であつたと考えられます。性質の異なるこの二つの事柄が特撮への追い風となつたことで、「円谷特撮のドラマ性の評価」、

「東映特撮もドラマ性を評価」、「ドラマ性がなくても特撮の娯楽性を評価」といった、ご指摘のような「優れた作品」の基準の変遷に繋がっていったのだと考えます。

◎藤黒優

おっしゃる通り、六〇～七〇年代が「どう振り返られたか」を考える上で、八〇年代論は不可避のテーマになってくると思います。

そのうえで、いま少しだけ八〇年代ということに関連付けて言えば、当時、特撮ヒーロー番組は一種の停滞期を迎えたとされる一方で、たとえばロボットアニメは『Zガンダム』をはじめとしたリアルロボット路線が隆盛を見せました。となると、オモシロ主義的な八〇年代にあつても、シリウスなドラマを求める高年齢層視聴者には一定のボリュームがあつたということだと思えます。裏を返せば、特撮ヒーロー番組は（もちろんミクロに見ていけば

様々な試みはなされているのですが）、その一番大きな構造のレベルでは、高年齢層向けの作劇へとシフトできなかったということではないかと考えるわけです。ここで言う高年齢層向けの作劇においては、濃密な人間ドラマに加え、膨大な劇中世界設定を物語内容とリンクさせる、架空年代記としての「大きな物語」の存在も重要だと思います。後者はいわば、「大人のためにきちんと作られたデータベース」と呼べるかもしれません。

§特撮の文法

◎藤黒優

いずれにせよ、そうした変化の欠如は、前に述べたことも重要なりますが、やはり七〇年代に主として平山亨プロデュース・伊上勝脚本のもとで生み出された物語形式と、その更なる先鋭化、すなわち「マーチャンダイジングやア

ゲリラ的に問題作を作るという、60、70年代にしばしば見られた作家主義的・アドホック的な「テロリズム」の契機は相当程度失われていったのではないか（藤黒）

クシヨンの最大化／物語性の捨象」という枠組みが80年代にも温存・強化されたことに起因するのではないかと思います。言い換えれば、『仮面ライダー』型の作劇が特撮ヒーロードラマの「文法」を強固に規定し続けたではないかと思うのです（まさに、80年代的な「からかい」の対象になった文法です）。

その意味でいけば、特撮ヒーロードラマにおける70年代とは、一つの文法によってジャンルそのものが規定された季節なのであり、その影響の持続性を考えれば、これは90年代頃までをも貫く「長い70年代」とも呼びうるかもしれません。

この物語形式の80年代的先鋭化ということについて、たとえば『宇宙刑事シャイダー』などを観ると、A・Bパートそれぞれの

アクションシーンに加え、丁寧な変身（焼結）プロセス、不思議界への移動シーン、ブルホークやバビロスといったマシンの活躍シーン、レーザーブレードの起動バンク、さらにはオーピング&エండిングと、時間枠のかなりの部分が定例的なマーチャンダイジングやアクション描写に割かれていたことがわかります。逆に言えば、各話の中で「大人の鑑賞に耐えうる」ような濃密なドラマを展開することが、かえって70年代の作品よりも難しくなっているように見えるわけです。

こうした物語形式の支配のもとでは、「ジャリ番」をハックしてゲリラ的に問題作を作るという、60、70年代にしばしば見られた作家主義的・アドホック的な「テロリズム」の契機は相当程度失われていったのではないかと思うところではあります。

ともあれ、このように一つの物語形式の生成から失効までの期間として捉えた場合、70年代と80年代は一つの連続性のもとで語れるのではないかと考えます（あるいは60年代も含めて？）。他方、その終期をどこで切るかは悩ましい問題であり、今後考えてみたいテーマです。

◎神谷和宏

特撮の文法の話は興味深いですね。『仮面ライダー』の文法が継続する半面、スポンサーを意識したアイテム描写の多さがドラマ展開の足かせになっていることや、大人の視聴者への訴求性が欠如していったという点はなるほどと思いました。この文法もさらに遡ったり、アニメへの影響を探るなど、さらに洞察していただきたいと思います。

さて私から述べたいのは、アニメに関しては「オモシロ主義的な80年代」に『Zガンダム』に例示されるようなシリウス、リアルなドラマが支持されたという点です。

これについては2点思うところがあるのですが、80年代はまた、デフォルメアニメの起点でもあったという点です。『機動戦士SDガンダム』をはじめ、『コミックボンボン』誌上には複数のデフォルメアニメのマンガが載り、映像化され、さらには食玩やカプセルトイで商品化され、この状況が（やや否定的に）『日経新聞』で記事化されるほどでした。つまり、80年代とは『SDガンダム』と『Zガンダム』が併存する時代であったわけですね。特撮では大塚英志が『仮面ライダーBLACK』よりもデフォルメされた『仮面ノ

リダー』に本家らしさが見出されていると指摘されるような状況だったわけで、アニメと特撮の置かれた状況の差異は歴然です。これは『Zガンダム』と『仮面ライダーBLACK』の完成度の差異に還元しきれる問題ではないように思います。

アニメについての、このような多様な受容のされ方というのは、70年代までの状況が萌芽となつて80年代以降に本格的に開花したのであり、その開花の一つとして「大人への訴求」があったのだと思っています。そしてそれが80年代以降の特撮との差異にもなったように考えます。つまり藤黒さんの言う、特撮はなぜ「高年齢層向けの作劇へとシフトできなかったか」という点にも繋がっていくと思われれます。

§アニメと女性、特撮と女性

◎神谷和宏

アニメと特撮の最大の差は、女子への訴求性です。アニメは古くから、男子向け、女子向け、あるいは性別を問わずに訴求する作品が多数ありましたが、特撮は相当地に男子向けです。そことも関わるのですが、怪獣のような異形が破壊活動をもつて人間を困難に直面させ、そのことの解決がドラマのカタルシスとなるという文法が根強く残っています。一方でアニメは、60〜70年代から映画「東映まんがまつり」内で世界の文芸を扱うアニメ作品が上映されました。75年にはフランス革命に材を取る『ラ・セーヌの星』、そして79年には『ベルサイユのばら』がテレビ放映されています。『まんが日本昔ばなし』や『世界名作劇場』シリーズも75年から放映開始されています。80年代に『風の谷のナウシカ』が公開され、幅広い年代に訴求し、好評を得たのはこのような前史と無関係ではないと思っています。つま

り、70年代までの状況の差異が、80年代以降に積極的に大人の視聴者層を獲得し、多面的に発展していくアニメと、「高年齢層向けの作劇へとシフトできなかった」こともあつて衰退の期を迎えた特撮との差異となったものと思います。

◎藤黒優

ありがとうございます。いずれも大変重要な論点であり、考えるヒントをいただいたように思います。

とくに後者の議論、すなわちアニメが女性も含めた広い視聴者層に訴求したということはポイントだと思っています。今日においても、「アニメ」という言葉は学園ラブコメものからロボットものまで多様なコンテンツを包含する器として使われる一方で、「特撮」という語はほとんど怪獣ものかバトルヒーローものと同義のようになっていきます（もちろん、細かく見ていけば「不思議コメデ

イーシリーズ」などの試みはあったわけですが、変身ブームほどの大きなムーブメントを起こしたとは言えないと思います）。この点も、アニメが多様な形を伴って展開したことに結びついているように思われれますね。

§データベース消費、データベース型(的)消費、架空年代記

◎藤黒優

そのように考えると、最初にペーパーの中で提示された「3つの消費」の在り方を捉え直す道が拓けるかもしれません。『宇宙戦艦ヤマト』に対してより緻密な架空年代記（大塚英志のいう「大きな物語」）を作る意図で生み出されたのが『ガンダム』の宇宙世紀であったという議論はしばしば聞きますが、これを例としてアニメは自らの「内側」に緻密な架空年代記を作り上げることでデータベースを自給し、そのことがまた、

ドラマの複雑化・濃密化にも貢献したのではないだろうか。すなわち、「データベース消費」と「大人のファン向け消費」の双方の欲望に同時に応じられるような進化を遂げたということです。

他方、特撮のほうではそうしたデータベースを物語の「内側」に作り出す試みはなされず、しばしば児童誌などを媒介としつつ、物語の「外側」に存在する記憶を動員する方向に進みました。なので、アニメと異なり、データベースと物語との間は有機的につながっていないわけです。

私をはじめに言及した「データベース型消費」と「大人のファン向け消費」の対立も、こうしたデータベースと物語の断絶によって説明できるかもしれません。すなわち、アニメがデータベースⅡ架空年代記の整備を通じて物語そのものをハイブリウ化させたのに対して、特撮はデータベースを物語の外側にアウトソーシング

グしたため、「データベース消費」を求める低年齢層と「大人の鑑賞に耐えうる物語」を求める高年齢層の2つの欲望に引き裂かれたということです。

その意味でいくと、過去のシリーズと断絶し、独自の世界観を描き出そうとした『仮面ライダーBLACK』が一つのチャレンジであったのは間違いないのですが、続編の『RX』では歴代ライダーが客演するなど、データベースのアウトソーシング状況に戻ってしまうわけです。

なお、架空年代記あるいは作品における「世界観」ということで一点付け加えれば、(例外こそあれ)基本的には現代日本を舞台とし、その風景を「借りる」ことで成り立ってきた70年代特撮ヒーロードラマにおいては、一つの時代や世界をどのように描くか、つまり設定の束としての「世界観」をことさらに突き詰める必要性が比較的希薄であり、そのことが

物語内的なデータベースの相対的不在を可能にさせていたとも言えるかもしれません。そう考えると、第二期ウルトラシリーズが物語の舞台を近未来から現代日本に移したことがあらためて重大な転換(SF的「世界観」の棄却)として浮かび上がってきます。

◎小西収

「アイテム描写の多さがドラマ展開の足かせになっている」点、私も気に掛かっていました。郷秀樹の素手の変身が結局最もカッコいいともいえる。「軍手でコンクリート破片を担いでの救助活動をする彼の手がそのままウルトラマンに届く」という《素手のヒーロー》としての一貫性が形成機能しているからでしょう。(そういうところに還れないものか。80年代は過ぎにし…ですが、少女ヒロインアニメの逆輸入?のような現在の特撮ヒーローの変身シーンにもそう望んでしまいます。)

『ウルトラ』『ライダー』における年代記の不整合・世界観の“ずれ”の問題は、確かに惜しいものがありますね。特撮というものがまずもって実写であり、作品内で他ならぬ等の「特撮」に頼って近未来や宇宙を描くことの自由度は、おそらくアニメのそれよりはかなり低く、例えば『キャプテンウルトラ』のような全編セツトが未来—宇宙の雰囲気醸すことに成功したとは言い難く…。やはり制作時の実際の社会を本来の意味でも象徴的にも“ロケ地”として「風景を「借りる」ことで」物語を展開する方がまだしも映像のリアリティーを得られた。そういうことから、年代記や世界観を緻密に作り込みさらに発展進化させる…ということへのインセンティブがもともと弱かった、とも考えられないでしょうか。

また、お二人のペーパーや議論を拝読しながらずっと「大人の鑑

賞に耐える」ということについて再考するも、なかなかまとまらず発言に至らずに来ましたが、ここで少し書いてみます。

大人になってから改めて『快傑ライオン丸』を視聴したとき、メイン怪人と一対一になる前の戦闘員群相手の殺陣の仕込みと技量のレベルの高さに驚いたことがあります。娯楽性に分類されるこれらには、しかし明らかに質的な面があり、子どもときもとかく惹き込まれていたということとはむろんあっても、大人の視点を得ての再認深化にこそ意義があるともいえそうです。「敵キャラと対戦―必殺技での勝利」という型そのものは陳腐であっても、その型をどう演出しどう撮影しどう仕上げているか、その差異に目が行きます。また、「大人の鑑賞に耐え得るドラマ性」というとき、政治的表象の議論とも繋がりますが、表現や技術だけでなく表象への言及であっても、対象

(何が描かれているか)よりも様態(どう描かれているか)が重要ということがあると考えます。例えば『セブン』の「超兵器R1号」が優れた挿話の1つといえる論拠は、単にそこに時代が反映され冷戦の隠喩が認められるからだではなく、冷戦の負の側面が、登場人物の密な対話で展開され、さらに『セブン』に固有で『セブン』にだけ可能な「モロボシダンのモノローグによる葛藤」「不死身の星獣が生物として真に絶命したこと、アイスラッガーで喉元を掻き切られるという説得力ある描写」等を伴って描かれている点にこそある、と考えます。

—— 当方、つい俯瞰的でないミクロな観点となり、議論の円の半径から “はみ出て” いることをおそれつつも、書いてみました。

◎ 藤黒優

とても実感のこもったコメントを拝読し、これまで述べてきた

ことをひとつ整理していただいたように感じたところです。

そのうえで、まず特撮作品における「世界観」の問題については、まさに私も同様のことを考えていたところです。60年代から70年代初頭にかけては、近未来・宇宙ものでは第一期ウルトラシリーズや『キャプテンウルトラ』があり、また時代ものでは『仮面の忍者赤影』や『変身忍者嵐』などがあったわけですが、73年以降くらいになるとおおむね現代劇に収められた観があります。この推移は、ご指摘のあったように架空年代記や世界観をゼロから構築するインセンティブが欠如していたことを示すものかとも思います。これについて、興味深い

ことに、70年代東映特撮ヒーロー作品の多くを手がけた平山プロデューサー自身、『仮面ライダー』は本来時代劇であり、それを現代劇でやれるとなると、わざわざ金のかかる時代劇でやろうと

いう人はいなくなる、という旨の述懐をしています(平山亨『泣き虫プロデューサーの遺言状』講談社、2012年)。このように、70年代を通じて一つの「最適化」が進められた結果、特撮ヒーロードラマの舞台はあえて語り直す必要の薄い現代日本に集中していったと見るができるかもしれせん。

また、「大人の鑑賞に耐える」という点についても、大変重要なポイントを指摘していただいたように思います。たとえば当時の特撮ヒーロー番組におけるアクション、技斗は、それを取り巻く演出とも相まって一つの独自の芸能というべき様相をなしており、その意味で、ある種の文化的な対象となりうるものだと思います。いわゆる自然主義的なリアリズムとは決定的に異なる表現の在り方、あるいは美学のようなものが、そこにあるように感じるわけであり、そこにどんな眼差

しを注ぐかというのは今日的な課題たりうと思います。

他方、「何が描かれているか」を文芸批評的に読み解くという営みを前提として「大人の鑑賞に耐えうる」か否かを評価するというのが、おそらく70年代末から80年代における一つの「語り口」として存在していたということ、

これもまた、アニメや特撮の受容をめぐる歴史においてポイントなのだろうと考えます。この点、氷川竜介は近著の中で「文芸批評的な分析視覚の限界にしばしば言及していますが、そこには、そうした「何が描かれているか」ベ

ースの語り口とは異なる分析視角をどうアニメ・特撮研究に持ち込むか、という問題意識があるように感じます（若干の留保はありますが、基本的には私もそうした問題意識に共感します）。先に触れたようなアクション、演出などの再評価というのもまた、そうした新しい分析視角の一つとして位

置づけられるのではないでしょう。か。（ちなみに、まったくのご参考として、私は10年と少しばかり前に某大学の特撮サークルに所属していましたが、当時の大学生が交わす特撮談義の中では、「大人の鑑賞」云々という評価基準が取り沙汰されたことはほとんどなかったように思います。

あくまで私的な経験の範囲で恐縮ですが……「大人の鑑賞に耐えうる」という言葉遣いが、ある固有の時代的文脈の中で意味を与えられた価値基準であったこととの傍証（？）になるかと思ひ、試みに紹介してみました）

◎神谷和宏

藤黒さんのおっしゃる「アニメは自らの「内側」に緻密な架空年代記を作り上げることによってデータを自給し」という部分についてもう少し詳しくうかがえればと思います。

ここまで出てきた「データベース的（型）消費」は東浩紀氏のい

う「データベース消費」とは異なり、もう少し一般的な意味、つまりは過去の作品のキャラやアイテム、ストーリーを時系列や関係性を破棄して自在に組み合わせるという意味で使っていると思いますが、それにしても「データベース消費」が「物語消費」に対置されているように、ドラマを貫く縦軸のような概念とは対照的であると感じます。そうすると、

私には「データベース的消費／架空年代記」という対立の概念が浮かぶのですが、いかがでしょうか。『大人の鑑賞に耐える』問題は、研究や批評の歴史的推移を考

える上で重要なトピックスかも知れませんが、「大人の視聴に耐える」といった論述がされる場合、論者のまなざしはどこを向いているのか―それが当初はドラマ部分中心であったことは藤黒さんの提示された『宇宙船』第6号や、『スーパードキュアル TOWN MOOK増刊 仮面ラ

イダー』の記事からもうかがえます。付け加えたいのは、1986年『仮面ライダー怪人大全集』（講談社）内の、関連玩具紹介ページの序文（p196）です。そこには「玩具というものは、当然貴重な当時のブーム現象を証言する資料である反面、作品研究という視点からは、まったく不要な、二次的な副産物としてのみその存在を有するにすぎない」という意見が載ります。今見ると、コンテンツ消費という概念を全く欠いた、相当偏屈な意見に映えるのですが、当時はむしろ「良識的」にさえ見えた可能性があると思っています。

このようにことも次第に過去のものとなり、まなざしの対象は拡張し、さらには「大人の視聴に耐える」といった論点自体が無効化していったことが藤黒さんの大学時代の経験からもうかがえます。

その辺は、視聴者のリテラシー

の問題もあると思います。ドリフ

ターズに対して「食べ物番組に
するな」という批判が上がったこ
とは有名ですが、では車を何台も
爆発させた『西部警察』に同様の
批判があったのか、聞いたことが
ありません。つまり、本来であれ
ばどちらも同じテレビ番組であ
るのに、大人を対象として刑事ド
ラマはシリアスで、子どもに訴求
するお笑い番組は低俗というよ
うな表面的なテレビ視聴が一般
的であったわけです。特撮もまた、
シリアスなエピソードがあるか
ら良いのだという批評眼が生じ
たのは自然かもしれません。社会
現象となるほどの大きな消費を
生んだこと、あるいは児童に訴求
する娯楽であることが「大人の視
聴に耐える」といった視点同様、
あるいはそれ以上に重要である
可能性が見出されるには時間を
要したということだと思います。

◎藤黒優

重要な論点を指摘いただき、

ありがとうございます。

おっしゃる通り、ここまでの議
論は東浩紀的な意味でのデータ
ベース論というよりは、むしろ大
塚英志の言うような「大きな物語」
論の枠組みを参照しつつ進んで
きたように思うところです。

そのうえでデータベースと物
語の関係についてですが、私も6
0〜70年代特撮においては基
本的に両者が分離ないしは対立
していたように思います。そして
そこで、やはりアニメとの対比が
重要になるのだと思うのです。

たとえば香川雅信の『江戸の妖
怪革命』的な議論でいけば、ウル
トラ怪獣は一旦その作品世界か
ら「デラシネ」された上でデータ
ベースに登録され、いろいろな形
で組み合わされていったわけで
すが、他方、『ガンダム』の世界
ではあらかじめ宇宙世紀という
「架空年代記」が用意されていま
した。そして、その年表上の空白
を埋めるような形で、MSバリエ

ーションのような商品展開もそ
うですし、ひいては『第08MS
小隊』や『ポケットの中の戦争』
のような派生作品までもが生み
出されたわけです。これは、物語

の縦系を構成する公式設定の一
部、すなわち「宇宙世紀」が、デ
ータベース型消費を包摂してい
まうような性能を発揮したとい
うことの証左だと思います（他方、
純然たるデータベース消費とし
てのSD作品なども生み出され
たので、いわばハイブリッドな展
開が可能だったと言えます）。

すなわち、ある作品群から何某
かの要素をデラシネして組み合
わせるということは昔からあつ
たわけですが、そうしたデータベ
ース型消費の在り方をさらにそ
の外縁から規定するような作品
世界（「宇宙世紀」）が作り上げら
れたこと、あるいはデータベース
型消費と（大きな）物語消費が連
結されてしまったこと、この点を
もって、「架空年代記」の整備と

表現したわけです。ここにおいて
は、個々のデータベース型消費さ
えも公式の物語世界に基づき、ま
たはそれを増幅・下支えするもの
として回収されていきます。

翻って、そうした架空年代記を
一つの統一されたものとして構
築する契機は、60〜70年代特
撮ヒーロー番組には基本的には
欠けたものだったのではないか
と思います。だからこそ、特撮に
おいてはデータベース型消費と
物語消費とが分離し、一方では
『ウルトラファイト』や児童誌上
のイラストのような縦横無尽な
データベースの順列組み合わせ
を可能にさせたものの、他方では、
やはり世界観・設定と物語の相乗
効果によるドラマの発展という
方向に進むことにはならなかつ
たとも考えるわけです。その中で
は、過去のヒーローや怪獣の客演
は『Zガンダム』にアムロやシャ
アが登場するような歴史的成り
行きではなく、どちらかと言えば

世界観を横断するような「イベン
ト」として成り立つことが多かつ
たのではないでしょうか。

その観点から言えば、『ウルトラマンメビウス』の挑戦は、もと
もとあったデータベースを単に
援用したというよりも、それを一
つの物語へと応用・接続できる形
に整理してみること、すな
わち一つの「偽史」編纂の試みだ
ったのだと思っています。言い換
えると、ウルトラシリーズでは実
際には起こらなかったような、シ
リーズ世界の「宇宙世紀化」がな
されたのが『メビウス』だったと
も見られるわけです。結果として、
『メビウス』の整理した世界から
スピンオフ作品が作られ、ウルトラ
マンゼロの物語も生まれるな
ど、これは2000年代後半の新
作不在期をある程度補うものと
なりました。

ともあれ、そうしたデータベ
ース機能を統合した物語世界を備

える方向に発展しなかったこと
は、60〜70年代特撮の一つの
性格なのではないかと思えます。
そしてそれは、後年『劇場版 仮
面ライダージオウ Over
Quartzer』で自己言及的
に肯定されたような、「一年ごと」
Ⅱ作品ごとの世界観・設定の独立
性の淵源にもなっていると考え
ています。

§「大人の鑑賞に耐えうるか」と
いう批評の視座の有効性

◎萱沼友未

「大人の鑑賞に耐えうる」か？
という視点は個人的には相当以
前から感じつつ、アニメや特撮作
品を見ていました。敢えて言うな
れば「女児向け」という作品はア
ニメが顕著だった印象です。

東映の「魔法少女シリーズ」を
例に挙げずとも、その以前からア
ンドロイド、人魚、少女探偵等

様々で現在流行りの異世界転生
モノなど目じゃないのでは？な
ど（意見には個人差があります）
特撮においては言い出すとキ
リがないのですが、女子への訴求
性を怠ったが故に私自身の様な
ものは長年「特撮好き」を口に出
す機会が少なく、同人活動に走る
人を除けば一人で拗らせるよう
な事態になったのではないかと
思っています。

「宇宙船」、「ファンタスティッ
クコレクション」、「全怪獣怪人大
百科」等懐かしい書籍の名前が出
て嬉しいのです。

「メイキング・オブ・東映ヒーロ
ー」は3巻持っていたのに手放し
てしまった事が悔やまれます。

◎神谷和宏

「大人の鑑賞に耐える」問題で
すが、整理すると、「大人の鑑賞
に耐える／耐えない」という批評
眼がやがて、「大人の鑑賞に耐え
る」という点を批評のポイントと

する／しない」という批評眼へと
推移していったと言えるように
思います。背景としては大人が特
撮を愛好することへの偏見の濃
淡だと思えます。私や萱沼さんの
世代は、思い切り白眼視されてき
た世代ですから、どうしても「大
人が見る価値がある作品だから
自分も見ているんだ」と言わんば
かりの論法が前景化してきます。
しかし、これらは重要な文化なの
だという前提がある程度、出来上
がってから成人した世代にとつ
ては、そのような論法は不要であ
ったと思います。ですから、「大
人の鑑賞に耐える」という点を重
視しない、というよりはそもそも
そういう論法を持つてくるとい
う発想も必然性もないといった
ところかもしれません。

もっとも、私自身も昨年、リニ
ューアルした自身のサイト上で
『大人の鑑賞に堪える』そんな
批評を超えて。」と掲げています。

一定の世代にとって「大人の鑑賞に耐える」という事は発想も必然性も無い、
というのは目から鱗（萱沼）

◎萱沼友未

一定の世代にとって「大人の鑑賞に耐える」という事は発想も必然性も無い、というのは目から鱗と言いますか、全く思いもしていませんでした。

「大人の鑑賞に耐える」へのベクトルが振れすぎたのが、『ネクス』や『GARO』『アマゾンズ』なんだろうかと考えていましたが、そもそもそう言った見方が無いのだと思えば、なんとなく腹落ちするものがありますね。

◎藤黒優

「大人の鑑賞」問題も含め、70年代後半から80年代に成立した特撮作品をめぐる「語り口」は、作品に対する評価のあり方や論じ方を今日に至るまで強く規定しているように感じます。たとえば当時傑作と見なされていた『ウルトラセブン』や『イナズマンF』は、たしかにシナリオ面に着目すれば「大人向け」ドラマに比肩するようなテーマを描いて

いたりもするわけですが、しかし、これらの作品がリアルタイムの視聴率では苦戦していたという事実もまた無視できないわけです。すなわち、「大人」の目線から物語を評価する形の論じ方では、文化史的現象としての特撮ブームの全体像を取りこぼしてしまいうように思うわけです（そのような意図から、私のペーパーでも『仮面ライダー』という作品の「言わずもがな」の構造をあえて取り上げてみました）。

その中で、神谷先生も指摘されている通り、「大人」という仮想的な審級に基づいた批評スタイルから離れること・オルタナティブな語り口を提出することは、とても重要なことだと思えます。それはひいては、特撮について論じること自体の意義や愉しみの再発見につながるように思えます。

少し大きな話になってしましますが、せっかく特撮というジャンル

が多くの人々に親しまれているのだから、これについての批評をもっと身近なもの、人々のライフスタイルの中で実践できるものにできるのではないかと思っています。そのために、文芸時評・政治的寓意の読み込みといったアプローチの多かった特撮論に、より多様な語り口が持ち込まれればよいなと個人的には考えるところです。その意味でも、70年後半から80年代にかけて生まれた特撮論の在り方を相対化し、あるいは客体化して捉え返してみることは大切だと思っています。

◎特撮、ポップカルチャーをどう研究するか

◎神谷和宏

「文芸時評・政治的寓意の読み込みといったアプローチの多かった特撮論」という点が変わってきたことは歓迎すべき点だとは思いますが。

今日（2025年5月11日）、

札幌で開催中の「結成60周年記念 ザ・ドリフターズ展」を発掘！5人の笑いと秘宝たち」を見にいきました。当然ながら、ドリフのコントを文芸的、政治的に説く姿勢など皆無で、笑いのエンタメ文化の中枢であり続け、子どもたちにとって特別な時間になっていた「土曜の8時」の空気感の記憶や記録の再現といった趣でした。つまり、一大娯楽として成立したということ、そのものが「論じる」「展示する」「研究する」と言ったことに値すると認識するようになりテラシーの能力や姿勢を私たちが集合的に獲得するまでには時間を要したということなのだと思います。

かくいう私自身も、相当昔ですが、苦小牧市民対象の文芸誌に、学問としての国文学の衰退を嘆く一文を掲載しました。要約すると「国文学が衰退することで、ポップカルチャーが全盛であるのに、ポップカルチャー研究がされ

なくなるのはあまりにも惜しい」というもので、思い出すと恥ずかしいばかりです。その当時は、ポップカルチャー研究は文学的研究のみ存在すると思いこんでいたのです。視野の狭さを恥じ入るばかりです。

ちなみに、そのような誤解は次第に霧消していくのですが、そこにも段階があり、そのプロセス（＝文学的研究オンリーの姿勢から、それ以外の視座からの研究をし出すプロセス）こそが、今の自身の研究の方法論となっています。

藤黒さんのおっしゃる「データベース的消費」と「架空年代記」の概念、理解しました。つまり、データベースを活用するプラットフォームとしての架空の世界観なり、年代記なりを作品世界内で自足しているという点に注目されているわけですね。なるほど。そうだと確かに『ウルトラマンメビウス』は好例ですね。

このプラットフォームとしての世界観、年代記の成立は、消費の視点からも興味深いですね。新たなコンテンツを作らずとも、旧作をそのプラットフォーム内で照射することで、新たな消費を喚起できる可能性があります。

◎藤黒優

ありがとうございます。
このような消費と関連して、いわゆる「仮面ライダーカード」の流行などについても、新しい見方ができるのではないか、などと近頃考えています。

それこそ大塚英志は、ビックリマンシールとの比較で仮面ライダーカードを引き合いに出し、後者は単に既存の物語を切り売りしているのに対して、前者は「大きな物語」の断片としての「小さな物語」を売っていると述べています。

しかし、仮面ライダーカードの「機能」は、本当に、すでにある物語の切り売りに留まったのか、

あるいは、そもそも「物語が（すでに）ある」ということはどういうことなのかという問いが浮かびます。

私は、とくに1960～70年代の特撮についていえば、大塚英志のいう「大きな物語」と、描かれたストーリーとしての物語の間に、ストーリーとデータベースが緩やかに集合したファジーなレイヤーがあるように感じています。このレイヤーを考える上で、神谷先生の提示されたデータベース型消費というアプローチが重要だと考えています。

◎千田洋幸

千田洋幸と申します。参加が遅くなってしまい大変失礼しました。アニメを中心にポップカルチャーの研究を細々とやっております。特撮については素人同然の知識しかありませんので、あまり役に立たない外側からの意見が多くなってしまいかと思います。が、どうぞよろしくお願いいたします。

ます。

神谷さんの記事に関してはもうすでに皆さんから有用な投稿が多々ありましたので、今さらつけ加えることもないのですが、1980年代以降、特撮作品がじりじり後景化していった理由について、アニメジャンルと比較し

【PROFILE】

千田洋幸（ちだひろゆき）／大学教員／近現代文学、現代文化、国語教育の研究／著書に『テキストと教育』『ポップカルチャーの思想圏』『危機と表象』『読むという抗い』／ずっと考えている二つのことは、「ポップカルチャーは社会とどう接続するか」「ポップカルチャーの思想は文学を超えるか」

つ少し異なる視点から考えてみました。特撮ジャンルへの無知ゆえにただの疑問で終わっているところもありますが、そこはご容赦ください。

○特撮／アニメの表現(表象体系)の差異と「データベース的消費」との関連

アニメやマンガが線と色から構成されるフラットな記号世界であるのに対し、特撮は「そこに物が存在している、ということ自体がリアリティを生み出す」(足立加勇)表現ジャンルです。複製やパロディ、二次創作等を生み出すとする欲望はおそらく前者の方で活発に発揮されると思われます(これはネット時代以降により明瞭となるわけですが)。二次創作や可能世界の製造によって、はじめてキャラクターに「物語を超えた力」が与えられる(東浩紀)とするなら、日本のポップカルチャーのなかで勝ち組になるためにはやはりシミュラークル

的拡張が必須の条件ということになるでしょう。その点、特撮はやや後れをとったという事情はあるのかなと思います。

コミケが1975年に始まっていることも重要だと思っていますが、こういうアングラな市場で特撮の位置はどうだったのでしょうか。

○特撮は1990年代に接続する物語を用意できたか

1980年代は、「ループ」「パラレルワールド」「世界の終り」「転生」「身体改造」「偽史」といった物語要素がさまざまなジャンルで同時多発的に出現した時期です(その背後にあったのはおそらく『完全自殺マニュアル』に象徴されるような現実世界への忌避感、閉塞感でしょう)。これらは1990年代に、『新世紀エヴァンゲリオン』『機動戦艦ナデシコ』『少女革命ウテナ』、『セーラムーンシリーズ』、『セイバーマリオネットシリーズ』等々の作品群

に継承され、より洗練かつ先鋭化されていくわけですが、同時代の特撮はこうした流れにどの程度乗っていたのでしょうか。具体的な作品に無知なので、もし事例があればお伺いできるとありがたいです。

○特撮作品に「美少女」は存在したか

1970年代以降、アニメやマンガの世界では「美少女ムーブメント」(ササキバラ・ゴウ)が発生します。アニメジャンルでは70年代の森雪やクラリス、セイラ・マス等から、90年代のセーラムーンをはじめとする「戦闘美少女」(斎藤環)へと系譜が受けつがれ、その後もオタクたちの圧倒的な消費対象となっていくことは周知の通りです。身も蓋もない話になってしまいましたが、オタク的妄想の産物である「美少女」を具現化しやすい(かつ無限に複製可能な)アニメ・マンガのキャラクターに対し、実写の特撮が同

じ方向に進んでいくのは難しかったように思います。ルッキズムを助長する物言いは慎むべきかもしれませんが、現実としてこういう問題はあったような気がします。

これまでの話題の文脈とは少々ずれているかと思いますが、で、コメント等はお気遣いいただきたくありません。

どうも失礼しました。

◎神谷和宏

大きく3つの論点を提示いただきました。

1点目ですが、二次創作的な拡張性はやはり、マンガ>アニメ>特撮と言えらると思います。もっとも、70年代後半には、二次創作の担い手となる大人の特撮視聴者層の存在が顕在化し、80年代には後に『リング』や『らせん』をプロデュースする一瀬隆重氏が、石坂浩二氏をナレーターに擁して、『ウルトラQ』の二次創作を発表したり、こちらは有名です

が庵野監督も『DAICON F ILM版帰ってきたウルトラマン』を発表したりしています。また庵野監督や岡田斗司夫氏らによる戦隊のパロディ『愛國戦隊大日本』などもあります。これらが、後に商業作品に昇華する性質を蔵していたにせよ、後にアニメで大きなうねりとなるような「二次創作」、「n次創作」、あるいは「キャラクター消費」に繋がっていったという感はありません。好事家の所業という域に留まっていたように思います。

2点目ですが、まずアニメが90年代以降の同時代性といかにして接続していったのか、私なりに分析すると、アニメにはある時期からニヒリズムのにじむ「暗い未来」が描かれた点に注目できると思います。

生殖さえも人工知能に統治される『地球へ…』、人類の誤った選択による荒廃した地球を舞台とする『風の谷のナウシカ』、『北

斗の拳』—これらの80年代アニメの世界観は、ときに暴力的、虚無的な描写やテーマを含み、後に「失われた」と称される年代の始まりである90年代、あるいは「自己責任論」が前景化するゼロ年代の社会や言論とリンクしました。一方、特撮はアニメのような「暗い未来」を描き出すには時間を要したと思います。もちろん一本一本のドラマを見れば、ニヒリズムに溢れたものなどいくらかでもあるのですが、それが作品全体を貫く世界観にまでは至っていないのが、80年代までの特撮です。むしろ何らかの新機軸を採り入れつつも、『仮面ライダー』シリーズを軸に定着した、東映特撮の「型」を踏襲し続けたのがこの時期であったと思います。主要な特撮で、「暗い未来」が描かれたのは、世界が闇に覆われる『ウルトラマンティガ』以降であり、管理国家を想起させる『ULTRASEVEN X』などにはアニメ的なニヒリズムが溢れていた

と思います。

3点目ですが、特撮にはヒロインはいても、アニメで言うところの「美少女」は不在かも知れませんが、文字通りの美しい少女の登場はいくらでもあります。それがアニメ的な「美少女」の役割を果たしていたとは言えないような気がします。アニメの美少女の役割は代表的には、「主人公」、または（主人公であるか否かに関わらず）「恋愛や性愛の対象」といった分析であっているでしょうか。だとすれば、特撮はやはり男児主体のコンテンツなので、前者としての「美少女」描出は生じ難かったのだと思います。また後者の恋愛描出は特に90年代以降、特撮でも多くありますが、かといってそこで「美少女」が映し出されているという印象がないのですが、みなさんいかがでしょうか。

◎藤黒優

千田さんの3つの問題提起は、

いずれも特撮史を新たな視点から振り返る意味で興味深いものだと思いました。隣接領域として特撮・アニメを相互照射していくことの愉しみを改めて感じさせていただいた次第です。

それぞれの問いへの答えについては、おおむね神谷先生のコメントに尽きるように感じますが、その上で、以下では若干批評的な文脈から異なった視点を加えられたらと思います。

3つの問いに関連したことで、80年代以降における特撮とアニメの道行きを分けた一因は、象徴的に言えば、特撮の領域には『うる星やつら』がなく、それ故に『マクロス』的なものが生じなかったことではないかと思っています。

すなわち、特撮の領域では、80年代的消費社会をポジティブに受け入れた作劇（宮台真司的に言えば「終わりなき日常」を前提とした「ラブコメ」）がストーリー

ムを形成しなかった、このことが大きいのではないかということです。

ふたたび宮台の言葉遣いでいえば、「ハルマゲドン」的なシリウスへの応答ということでは、80年代末の『仮面ライダーBLACK』や90年代中盤の『ウルトラマンティガ』がある程度実現しているように見えます。また、『宇宙刑事シャイダー』のヒロイン・アニーに見られるように、「美少女」的なものへのニーズにも、80年代以降の特撮作品はある程度応じようとしていた形跡が見られます。

しかし、「ラブコメ」によって「終わりなき日常」を受け入れ、肯定していく（それによって「戦い」のシリウスさし（大文字の）政治」を相対化していく）ような回路は、特撮ヒーロードラマの世界にはなかなか生じなかったように思います。

その意味で言うと、特撮にもひ

よっとしたら『ヤマト』や『ガンダム』『パトレイバー』のような世界観を生み出すポテンシャルはあったのかもしれないですし、とりわけ90年代以降には、一種のSF的リアリズムに基礎づけられた作品が少しずつ、しかし確実に生み出されています（平成ガメラシリーズや『仮面ライダークウガ』など）。

しかし、『うる星やつら』的な世界観、あるいは、それらを『ヤマト』的なものへと接続させた『マクロス』や、パロディを通じてそれらを自己批判的に対象化した『ナデシコ』のような作品像は、80・90年代特撮の射程の中にはあまりなかったのではないかと思います。

この点を考えるに、やはり80年代以降、アニメが多様なジャンルを包含し、それらが（パロディも含めつつ）相互に参照し合っていたのに対し、特撮が基本的には怪獣ものやバトルヒーローもの

といった限定的なジャンルのうちに留め置かれ、神谷先生のご指摘通り60・70年代的なフォーマットの中で反復・継起されてきたことが、両者を隔てる一つの要因となっていたのではないかと考えるところです。

§ 特撮は日常を描けるか

◎ 神谷和宏

アニメの場合、〈日常〉を描写してもアニメたり得ますが、特撮の場合、〈日常〉を描き続けければそれは、特撮とは言い難くなるといふ差異があると思います。基本的には常に非日常を描き続けなくてはならない。それは「フィクションであると同時に、非日常である」という特撮にだけ課された枠組みです。フィクションであるけれど日常を描いたのが『がんばれ！レッドビッキーズ』といった少年ドラマ的な作品になると思います。

さらには特撮は基本的には少年の健全性を称えるドラマツルギーから、あまり恋愛要素も描かれず、結果、コメディはあっても、ラブコメは成立困難であったのだと思います。もし、『うる星やつら』が実写であったなら、扇情的な印象を残してしまい、やはり（少年向けとしての）特撮としてあのような作品は成立しがないと思います。

その意味で特撮は80年代にはなかなか新機軸を打ち出せ切れなかったのですが、90年代に入ると『ウルトラマン』シリーズの平成3部作でも、セカイ系的な恋愛が描出され、同時代性の影響を感じさせるとともに、70年代までの特撮フォーマットからの脱却が見られたと感じました。

◎ 藤黒優

ご指摘の通り、特撮はアニメと異なり、もっぱら〈非日常〉を描くジャンルと結びついてきた歴史の経緯があり、それが80年代

までの、あるいは今日まで続く道行きを決定づけているように思えます。

他方、一旦そうした経緯をあえて取り払い、純粋な表現の在り方としての特撮を取り出してみれば、アニメ同様、より広いジャンルと結びつく可能性はあったのではないか、とも思います。

この点、1971年の『好き！好き！！魔女先生』が学園ドラマからバトルヒーローものへと転換された事例は、特撮という表現分野が〈非日常〉的なジャンルに囲い込まれてしまったことを象徴するもののように思います。歴史にifを持ち込むには慎重でなければなりません、もしも『魔女先生』が路線転換を経験せず、かつ、『ライダー』に比肩するムーブメントを引き起こしていれば、〈日常〉を演出する特撮、というジャンルが成り立っていたかもしれないとも思えます。

また、80年代以降における特

撮作品の同時代性やフォーマットの展開という観点では、『電光超人グリッドマン』なども、ハルマゲドンのようなシリアスさとは異なる方向を模索した作品群として興味深い事例だと思えます。同作では「大文字の正義」を語るのではなく、〈非日常〉でありながら〈日常〉とも結びついたドラマが展開されました。その意味では、まだ詳しく見る事ができていませんが、『超光戦士シャーンゼリオン』のような作品にも検討の余地があるように思います。

◎萱沼友未

80年代から90年代にかけてはアニメの力が飛躍的に伸び、様々なジャンルが展開した印象が強いですね。では特撮作品は？と言われると新たなジャンルへの萌芽は見られていたものの、迷走していた感が否めないと思います。（実体験含めた印象ですが）そんな中に生まれた作品が時を経て、現代に添った形でブラッ

シユアップされているので、過去作にも注目が集まるのは嬉しく思います。

藤黒さんの仰る〈非日常〉でありながら〈日常〉とも結びついたドラマ、と言う視点で言えば『ロボコン』を始めとする「不思議コメディーシリーズ」や『星雲仮面マシンマン』なども含めても良いのかも知れませんね。

また、「大人の鑑賞に耐えうる」の話になってしまっているのが先日、シヨッカーO野さんのトークイベントに参加して来まして。かつて東映作品でアクションタレントとして活動していた頃を綴ったコミックエッセイの話だったのですが、同時期に発売されていたテレビマガジン特別編集のスーパー戦隊本の話になり、（当時は『バトルフィーバーJ』からがスーパー戦隊と括られていた頃）今はメイキング写真が差し替えられていて、スーツアクターさんたちがスーツを着用し、ヘ

ルメットを取っている所謂「マスクオフ」状態のものは掲載されていないのだと聞きました。

子供の夢を壊すからという配慮の様ですが、ああいった書籍の文章はかなり大人寄りであるので、その配慮はどうなのだろうか？と。

文章は大人向け、写真は子供向けという事なのかと思考の渦に落ちて行った感覚に。円谷プロではクレジットにも「ウルトラマン古谷敏」とされており、当時の書籍においてもメイキング写真は沢山ありましたが、「ティガ」以降確かに見なくなったなど。東映等も児童向け書籍にも普通に載っていたのに、とも。

世代的な視点も勿論あるのでしようが、80年代の書籍は大人向け、子供向けといったものは混在していたのでしょうかね。

【美少女】という存在についてですが、神谷先生の仰る主人公、または（主人公であるか否かに関



わらず)「恋愛や性愛の対象」この視点、私も同意見です。

特撮作品における美少女はマスコットの存在であり、同世代キヤラのがこれの存在感、といった位置付けが大半だったかと。

(真っ先に浮かんだのが『チェンジマン』に登場したリゲル星人・ナナでした。時代ですねえ)

斎藤美奈子著の「紅一点論」の続編を期待したい思いがありますね。

◎ 藤黒優

「不思議コメディシリーズ」や『マシンマン』についての補足、ありがとうございます。ご指摘の通り、これらの作品も議論の射程に入りそうですね。

また、「マスクオフ」写真の件も含めてですが、「大人の鑑賞」と「子供の夢」という言葉がコメント上で並んでいることが興味深いと感じました。特撮作品を語るシーンでは、こうした年齢をめぐるとポスというか、「大人」で

あれば「子供」であれば、どのように作品と向き合うか」という眼差しが、他のジャンル以上に前景化しているように思えます。ご指摘いただいた80年代の書籍の事例は、そうした眼差しが一種の捻れを含みつつ折り重なったものなのかもしれません。

その辺りを掘り下げていくと、やはり「大人」や「子供」の在り方をめぐる社会的な合意、あるいは規範意識のようなものが、現代よりも強固に働くような環境が当時はあったのだろうと推察するのですが、いかがでしょうか。

その一つの表れとして、たとえば特撮作品の中に表現された「政治」を語ることが、あるべき「大人」に擬態するための有効な手段と見なされたのではないかということです。

この点、菅沼さんのペーパーにあった「大きいお友達」のような表現が出てきたことは、「大人／子供」をめぐるイメージ上の境界

がやや相対化されてきたことの兆候とも言えるのかもしれない。もちろん、こうした呼称はアイロニーを含んだものであるわけですが、そうしたアイロニカルなファンの自意識に名前が与えられ、共有されているということ自体が、文化的に見て面白い現象なんじゃないかと考えました。

◎神谷和宏

萱沼さんと藤黒さんのご指摘の中から2点触れます。

1 点目は萱沼さんの「80年代の書籍は大人向け、子供向けといったものは混在していたのでしようね。」と、その指摘を承けた藤黒さんの、「大人」であれば「子供」であれば、どのように作品と向き合うか」という眼差しの「捻じれ」、2点目は「特撮作品の中に表現された「政治」を語る

ことが、あるべき「大人」に擬態するための有効な手段と見なされた」という点です。

じれがありました。『全怪獣怪人大百科』はヒーローや怪獣の身長や体重という「架空世界の情報」Ⅱ児童向け中心でしたが、後年、特撮作品のビデオソフト化の情報、『超電子バイオマン』敵組織のフアラキャット役の俳優のインタビューなど、やや大人向けの情報が掲載されます。この捻じれの存在は、『ウルトラマン白書』のような完全な大人向け書籍と相まって、特撮を卒業しなかった「やや大きなお友達(Ⅱ小学校高学年・中学生)」時代の自分には「援軍」でした。

2 点目ですが、これはかなり強固にあったと思います。私もそれに与している部分がありますが、私としては特定の政治的事象には深入りせず、自身の政治的性向も出さず(敢えて言えば「中庸」に触れています)、〈政治性〉ある思想哲学を作品に見ていくという手法を採ったつもりです。また私が繰り返し言っているの

は『ウルトラマン』シリーズⅡ日米安保の表象』論をもって作品を語ることへの限界です。たしかに同時代評として花田清輝、そして実相寺監督もそれに触れて作品を説いており、有効な議論であることには違いありません。しかし、それだけで語るのはい面的過ぎます。政治的側面、それもある一現象をもって作品を語れば、当然捨象される事柄が出てきます。その最たるものが、作品は消費文化であるという点ではないでしょうか。

◎藤黒優

ありがとうございます。とりわけ2点目に関しては、特撮やアニメをどう論じるかという方法論・ディシプリンのな問題にも関わる重要なポイントだと思います。ポップカルチャーを同時代の政治・社会との関係から論じるということは、アニメや特撮が当の社会の中で生み出されるものである以上、有効なアプローチであ

ることは間違いないと思います。しかし、まさに「捨象」というキーワードにもつながりますが、ではポップカルチャーの世界とは、そうした大文字の政治・社会を説明変数として決定されるものなのか？ 政治や社会が下部構造で、アニメや特撮はその上に積み上げられる上部構造のようなものに過ぎないのか？ このように問うてみたとき、そこにはやはり取りこぼされてしまうもの、つまりアニメや特撮という領域に独立的に内在する論理のようなものがあるのだと考えられます。

そのように、大文字の政治や社会に還元されない独立の領域を、私は(政治史や社会史とは異なる)「文化史」の領域として捉えられないかと思っています。たとえば特撮ヒーロードラマに固有のフォーマットやドラマツルギー上の制約、あるいはメディアミックスやシリーズの連属性

を見越した展開などは、こうした文化史の領域に属するものとして検討できるのではないかと考えているわけです。

◎小西収

神谷さんの挙げられた『ウルトラマン』シリーズⅡ日米安保の表象」論の一面性について。「日米安保表象論」の多くでは、まさに藤黒さんご指摘の「特撮作品の中に表現された「政治」を語る」とが、あるべき「大人」に擬態するための有効な手段と見なされ」た。負の”例として、論者自身が何かを「斬りたい」ための単なる手段として『ウルトラマン』シリーズという作品を持ち出している／ダシにしているように感じます。それは、自らの思考と精査を手段として作品に向き合い論じるという”対象への(広義の)敬愛の態度”——「〈政治性〉ある思想哲学を作品に見ていく」神谷さんの手法もこれに当たるのではないかと勝手ながら思います。

した——とは、まるで反対向きの在り方のように思えます。そうした指摘だけで何かを言って斬った？とするのは単純過ぎる、作品をほんとうにまっすぐ視聴した上で言っているのかな？いや、まさか、見ていないのかな？と疑いたくなります。例えば「ウルトラマンAの戦力がアメリカ第七艦隊以上」という設定、それは資料を読めば確かにそう書いてあるのですが、逆に言えばそれさえ知ればそれについてあれこれ言えてしまう、ということでもありません。それなのに、それだけで“エビデンス”としてしまうとすれば、何とも転倒したあり方で、藤黒さんご指摘の「大人」であれば「の向き合い方の一つとして、それ自身がもう「捻れ」て？いる例となります。「大人向けの啓発書よりも絵本の方がよほど深い」とこととパラルレルに、概して「大人向け」の視点の方が浅く、「子ども向け」の型の方——「子供であれば」

の向き合い方の方——に真正性が宿っているということがあります。大人であっても、萱沼さんの言われる「大きいお友達」同士はその辺りの機微をわかっている……とも想像できます。

——安保表象論からは少し広がりますが——『ジャイアントロボ』を大人として再鑑賞した時、銃声と火薬の煙そのままに黒い拳銃を撃ち合う場面にマイナスの意味のリアルさを感じ悪寒が走るほどの違和感を覚えました。科特隊のオレンジの衣装やスーパーガンのレーザーの光学合成など、“軍事色・武器色”をむしろ脱色しよう薄めようとした点に『ウルトラマン』の意義がはつきりとあったといえます。(少なくとも第1・2期の)ウルトラ怪獣が“子どもの見るもの”としてグロテスクなものはNG、ときどこかユーモラスな存在でもある、というデザインコンセプトとも関連しますね。

◎萱沼友未

藤黒さん、神谷先生の仰る「捻じれ」、正にその一言に尽きる思いです。

「特撮作品はつくりものである」というある意味当たり前の事をかなり幼少期より自覚していたので、メイキング風景の写真を見てもそうやってつくっているんだ！と喜んでいた子供だったので、当時は何も感じてはいませんでした。(夢を壊された、などと憤慨することも無く)

『全怪獣怪人大百科』の後期は確かに大人向けの記述が増えていた記憶があります。ヒーロー俳優の紹介ページにおける春田純一さんの欄に「変身後も演じている」旨の記述がありましたしね。

今になって思うと捻じれが存在していた事でどの様にその作品と向き合うか、といった事が好きに選べたのではないかと思います。

◎藤黒優

小西さんが指摘される「日米安保表象論」のような語り口は、ある一つの時代において、文芸時評の一つのモードとして機能していたもののではないかと考えられる気がしています。

すなわち、(あえてこの言葉を選びますが)「サブカルチャー」的なものを経由しながら「大文字の政治／社会」を語るということが、一つの言説的パフォーマンスタとして機能するようなコミュニケーションの環境が、おおむね90年代前後にかけて展開されていたのではないかと思うわけです。このあたり、ある種のアイロニーの発露という意味で、『ウルトラマン研究序説』に見られるような言説的パフォーマンスと表裏の関係として理解できる感もあり、もう少しきちんと分析・整理してみたいところです。

はもはやパフォーマンスとして成立しにくいようにも感じられます。というのも、今日では「サブカルチャー」について語るという営み自体がもはや一般化し、批評もそうですし、アカデミズムの領域から、精緻かつ本格的な研究成果が多数発表されてきています。また、インターネットやSNSのようなメディアの出現も、そうした言説空間の広がりを強烈に下支えしています。

つまり、特撮やアニメを巡る語りは、近年では相当きめ細やかなものが現れてきており、かつ、そうした語りが量的にもかなり増えてきているのではないかと思いうわけです。

そうした中であって、ややもすれば実テキスト(作品)そのものの目配りに粗さを感じさせる語り口には、たとえ論考の主題そのものにインパクトがあったとしても、やはり方法的な限界があり、読み手にとっても食い足り

なさが残るのではないかと思います。

これは書き手の側の方法論的な限界であるとともに、受け手の側を満足させることが難しくなっているという、テキスト消費をめぐる環境の変化の帰結とも言えるかもしれません。

もしそうだとすれば、これは「今日アニメや特撮を研究したり、批評したりする意味とは何か?」という、より大きな問題にも接続しうる論点なのではないかと考えるところです。

◎神谷和宏

『ウルトラマン』シリーズⅡ「日米安保の表象」は一定の説得力のあるテキスト論として有効だとは思いますが、この論ばかりをトレースするあまり、この論に収斂されない数多の事象が捨象されてしまう点に大きな問題があると思っています。地方からボクサーとしての大成を夢見て上京した若者の汗や、母を亡くしたば

かりの家族模様、一流レストランで食事ができることに幸福を感じる母親の元、誰もいない食卓で夕食をとる少年……こういった問題とその解決がドラマツルギーの重要な要素を成していた第2期シリーズなどをどう扱うのか、それを考えたときに『ウルトラマン』シリーズⅡ「日米安保の表象」の限界が見えてくると思っています。

サブカルチャーを語ることが一般化する以前、語るに値することを事前に示すかのごとく、政治的な言論を用いたと言うことはあり得たと思います。その意味では、藤黒さんがおっしゃるように、サブカルチャー、ポップカルチャーを対象とした言論に物珍しさがなくなってきた今、これらを扱う論評はますます政治性から解放されていくのかもしれませんが。

◎小西収

萱沼さんの言われる、幼少期から「特撮作品はつくりもの」と自

覚、むしろそこを（も）「喜んで
いた」という点、私も同意見です。
「セットと着ぐるみと火薬」に
よるあの狭義の特撮それ自体の
リアリティーというものに惹か
れる、それは子どもであってもそ
うだったわけです。

「安保表象論」等の政治的な言
論について、藤黒さんのように
「一つの時代」における「モード
として機能していた」ものとして、
過去にはそうした言論もあった
と相対化してそれらを見るので
はなく、主に90年代前半の文芸
時評のワンシーンとして20代
後半でリアルタイムにそれらに
接した私には、そこで感じた著し
いもどかしさの記憶が抜けきら
ないまま、（上述の拙文も含め）
未だその違和感に抗おうと力ん
でいたようなところがありまし
た。「サブカルチャーを語ること
が一般化（神谷さん）」してきた
現在——最近でも類似の表象論
がステレオタイプ的に出る場合

があることは気にかかりつつも
——、もはやそれほどには力む必
要のない段階に来ているのかも
しれません。上記引用の藤黒さん
の視点や神谷さんによる限定的
な「有効」論および「限界」の指
摘から、そのように受けとめるこ
とができました。

◎藤黒優

ありがとうございます。同時代
的なリアリティーを含んだ小西さ
んのコメントを拝読し、視野が広
がったように思います。

ちなみに、私自身の（世代的
な？）感覚というか問題意識とし
ては、むしろ、特撮やアニメにつ
いての語りがこのように「一般化」
した中で、では研究や批評はどの
ようにして可能なのか？ どん
な語り口があり得るのか？ と
いうことがあります。

たとえば、我々の世代において
は、批評というよりも「考察」と
呼ばれる営みのほうが、特撮やア
ニメを語る在り方としてずっと

ポピュラーになっていると感じ
ます。

しかし、そもそも「考察」とは
いかなる語り口なのか？ 批評
との境界線、あるいは接点はどこ
にあるのか？ このあたりは、な
かなか十分に咀嚼し、言語化する
ことができていないというのが
正直なところでは。

また、直観的には、両者をうま
く架橋するような語り方がある
のではないかと考えていますし、
そうした方法論が示されれば、よ
り豊かな議論の地平が開けてく
るように感じています。が、その
手つきを間違えると、やはり従来
的な、政治・社会還元論的な文芸
時評に回帰してしまうのではな
いか……という緊張感のような
ものも、しばしば感じるところで
す。

その上で、どのような方法論に
よるにしても、やはりまずは虚心
に作品に触れ、その中で語れるこ
とを語るということが、開かれた

語り方を試みるための必要条件
になってくるのかなと思っています。
ます。

◎千田洋幸

皆さんの投稿で勉強させてい
ただきながら（恥ずかしながら作
品は観ていないものばかりです）、
特撮あるいはポップカルチャー
作品全般と「現実」との関係につ
いて、ぼんやりと考えておりまし
た。ゴジラシリーズが典型でしょ
うが、戦後の特撮作品は、太平洋
戦争という出来事の意味をどう
再構成するか、という問題意識を
内包せざるを得なかったので（円
谷英二の戦争協力などの問題も
むろんあったでしょう）、社会反
映論を呼び込みやすい事情が当
初からあったものと思います。た
だ、特撮作品の政治的寓喩性を指
摘することによって批評が社会
にコミットしうる、という認識は
現在もはや存在せず、より作品の
細部に着目した分析、一定の方法
意識に基づいた解釈が試行され

ていることは確かだと思います。

ただし、個人的なことで恐縮ですが、自分がアニメ等のポップカルチャー作品を考察する際は、それが固有の歴史的・社会的文脈に位置づいていることをやはり前提としています。たとえばTV版『ヤマト』は1974年という時間と切り離すことができません。端的に言えば、そういう認識を手放さずに思考することが「研究」の条件だと考えています。もちろん、それが「ウルトラマンシリーズは日米安保の表象」式の単純な反映論になってしまつては意味がありませんので（それはむしろ歴史性の抹殺でしょう）、虚構と現実との複雑な関係を解きほぐしながら考えようとするわけですが、これが大変難しいところです。作品の全体と細部をいずれも視野に収めつつ、物語分析と表象分析に歴史・社会との接続可能性を見いだしていく——と理屈の上では言えますが、結局は作品を

論じるその都度、ケース・バイ・ケースの方法とならざるを得ないのが現状です。

◎ 萱沼友未

恥ずかしながら「ゴジラシリーズ（シン・ゴジラ、一（マイナス）1含めて）」をまともに観ていないのですが、やはり避けては通らないのかな、との思いを強くしています。

同時に出版時たまたま購入し、読後怒りさえ込み上げたものの、どうしても手放せないでいるこの本（『ゴジラとヤマトとぼくらの民主主義』）を再読してみようと思っています。

手放せなかった要因が映画『ゴースト』の解釈が私と全く一緒だったから、という理由でしたが、さて、どこにしまったか：

◎ 藤黒優

90年代特撮批評に対する同時代的な受け止めについてお話をうかがい、とても興味深く感じています。

研究の方法論に関しては、私も千田さんのコメントに同意します。ケース・バイ・ケースで、各々の問題関心に即してアプローチを模索していくしかないのかもしれないですね。

重要なのは、歴史的なアプローチをとるにしても、そこには多様な説明の仕方があるということだと思います。政治史や社会経済史、あるいは思想史などと絡めて作品を語ることもできますし、作家論や映像技術論などを含めた文化史的アプローチもあります。それらは、たとえ同じ一つの対象を扱っていても、その異なる側面をそれぞれに語っているのだから、当然ではあります。が、どれかが正しく、他は間違い、というものではないわけです。

このとき、一人の研究者が上述したような多様なアプローチのすべてに熟達することは極めて困難なことだと思います。その意味で、大事なのは自分の方法論の

可能性と限界を自覚した上で、他のアプローチとの対話、相互補完をはかることなのだと思います。小西さんのコメントから言葉を借りれば、一つのやり方で何かを「斬る」のではなく、多様なものの見方を「つなげる」ことができるような語り口が、今後の批評や研究にとって大切になってくるのではないかと考えています。



「ウルトラマン」の進む先

萱沼 友未

自分にとっての最初に触れた特撮作品は「ウルトラシリーズ」であったので、特撮について語る場合はウルトラマンを念頭に置いて、という事になってしまうのだが、70年代〜80年代に限って振り返ると自分自身がリアルタイムで見たのはアニメ作品の「ザ★ウルトラマン」、実写になると「ウルトラマン80」という事になる。それ以前の作品は再放送での視聴であった。この『再放送』というものについては、地域差が激しかったのではないかと思う。自分が住んでいた関東ローカルではウルトラシリーズ、戦隊シリーズの再放送は盛んであったが仮面ライダーシリーズは学生時代終盤の夏休みにやっと行われていた記憶がある。個人的には当時住んでいた祖父宅のテレビにアダプターのようなものがあり、それを使用する事でtvkを始め千葉、埼玉、果ては群馬までのローカル放送視聴が出来たた

【PROFILE】

「萱沼友未（かやぬま ともみ）／会社員／「BS熱中夜話」参加／特撮作品と共に生きてきたような人生を送っている／現在の関心事は配信や再放送等による過去作品の再評価／それを俯瞰で見ている自分の立ち位置が曖昧なのが悩み事

め、ヒープロを筆頭とした特撮作品（「電人ザボーガー」、「怪傑ライオン丸」、「バンキッド」、「コセイドン」等）を数多く見る事が出来た思い出がある。翻って思うに配信という概念が無く、レンタルビデオに頼らざるを得なかった時代を生きた子供には再放送される作品が占めるウエイトは大きいものであったはずである。特撮ヒーロー原体験とも言える作品、それが私には【ウルトラシリ

ーズ】だったのである。

「ウルトラQ」に始まるシリーズは数回の中断期間を経て、2013年放送開始の「ウルトラマンギンガ」から毎年新作が放送されており、先日2025年の新作「ウルトラマンオメガ」が発表されたばかりである。このシリーズにおいては数字的な背景ではなく、自分自身で体験、経験している観点から少しばかり考察を述べてみたい。フィールドワーク、

と言えば聞こえが良いのかもしれないが、毎年夏に池袋のサンシャインシティで開催されている「ウルトラマンフェスティバル」というイベントがある。1989年から始まり、2021年からは『ウルトラヒーローズEXPOサマーフェスティバル』という名称に変わったが、年末の東京ドームシティでのイベントと並び大変人気のイベントである。開催期間が長い事もあり、私は専ら夏の方に毎年参加している。イベント

としては展示、ゲーム、ステージショーを組み合わせた内容であるがメインはあくまでも子供達である。しかし行ってみるとわかるのだが子供連れではない大人

自虐を込めて言うならば「大きいお友達」が多いのである。ステージショーにおいては公式イベントという事があるので声優陣もテレビシリーズのメンバーが揃



い、長年のファン泣かせの演出も多い。ストーリーも今後の作品展開につながるものが多く、しばしば子供達を置き去りにしているのでは、と思う事もある。ここで「大人の鑑賞にも耐えうるものとは？」という疑問が頭をもたげてくるのだが、参加している子供達の心から楽しんでいる笑顔を見ると大きいお友達は大いに安堵するのである。また、あまり触れられていない様であるが、このイベントのステージショーで謎のヒーロー然として何の説明も無く登場したウルトラヒーローがいる。それが「ウルトラマンゼロ」である。ステージに一瞬現れた際は所謂テクターギア・ゼロだったのだが、本当に何の説明も無かったのだから幻だったのは、等と思う始末であったがその後の映画で華々しく「ウルトラセブンの息子」として現れ、現在における様々な面での活躍は枚挙にいとまがない。ゼロの登場に際

しては当時すでに大人気声優としての地位を得ていた宮野真守を起用した事が何より大きいと思っている。正直映画1作のみの起用であろうと悲観的な思いをしていたのを今でもはっきり覚えていたが、それは完全な杞憂に終わったことは周知の事実である。

このゼロの人気(特に女性)は凄まじく、写真集、単体イベント等昭和では考えられない程の展開を見せている。まさに大人も子供も満足させるキャラクターとなっているのを毎年のイベントでひしひしと感じている。もちろん初代ウルトラマンから始まるウルトラ兄弟の人気も歴史に裏付けされた安心感がある。そこにゼロを始めとした新世代のウルトラマン達がどの様な形で新たな歴史を紡いでいくのか、常に付き纏う内なる葛藤を抱えつつも大きいお友達は彼らのこれからを共に見ていきたいのである。

DISCUSSION ～「ウルトラマン」の進む先

藤黒優

自分自身のこととも重ね合わせながら、興味深く拝読いたしました。私自身も毎年のウルトラマンフェスティバルを楽しみにする子どもでしたが、新作不在の時期にあっても、こうしたイベントがウルトラシリーズとのつながりを保つきっかけになっていたように思います。また、後年足を運んだショーに突然アンドロメロスが登場したときは「こんなファンサービスもあるのか」と衝撃を受けました。

面白いのは、こうしたライブステージのような展開が近年とみに盛んになっているようであり、なかにはテレビシリーズと部分的に連動しているものもあるこ

とです。たとえば『ウルトラマンタイガ』では、3人の主人公ウルトラマンのチーム「トライスクワッド」の結成秘話が舞台作品上で明かされるなど、映像作品とライブステージが相互補完的な役割を持っていました。

こうした展開について、私も網羅的な知識はないのですが、やはり人々の関心が「モノからコトへ」移り変わっていると言われる中で、イベントの持つ求心力もまた強まってきているのかもしれない。とすると、そこからの影響が映像作品の方にも流れ込むことで、映像作品の在り方にも変化が生じていく可能性があるのではないかと考えています。

神谷和宏

萱沼さんの論から、今回のテーマである「昭和30年代と198

0年代の間」問題を捉えなおす上で、藤黒さんの「モノからコト」の議論は有効であると思います。

「ウルトラマンフェスティバル」は70年代後半同様、作品の不在期が起点なのですが、70年代が玩具や書籍と言ったものの消費であつたのに対し、ウルフェスはコスト消費になっている点は、作品の消費形態の推移を考える上で大切なトピックスになり得ると感じました。

また藤黒さんは、補完性についても触れていらつしやいますが、モロボシ・ダンとおおとりゲンの再開もフェス上で描かれており、これはまさに補完性の発露と言えます。また萱沼さんのご指摘のウルトラマンゼロという新ヒーローの描かれるプラットフォームとなっているという点で、かつてアンドロメロスや仮面ライダーZXを描いたような雑誌の役割を、今はフェスも担っているといえるように思います。

萱沼友未
藤黒さん

私も以前のステージショーでメロスとともにグリッドマンが現れた時は衝撃でした。アニメ化の前でもありましたし、足を運んだものへのご褒美の様に感じました。

「タイガ」のステージもありますが、最近では前日譚、後日談が語られる事が多く、相互補完の意味合いが強いですね。

コロナ禍における数少ない良かった事の一つだと思っている「配信」の恩恵で地方在住であったりの理由で観劇出来ない人達も作品群に触れる事が出来るのは嬉しい事だと思っています。
「モノからコトへ」はまだまだ深掘り出来そうですね。

神谷先生
「アンドロメロス」、「仮面ライダーZX」における雑誌展開をリアルタイムで体験していましたが、理想は映像化と思いながらも作

品世界の展開としてステージショーの担う役割は大きいかと思っています。

ウルトラの世界は配信作品として「ウルトラギャラクシーファイト」がありますが、ZXを中心とした村枝賢一の「仮面ライダーSPIRITS」があります。漫画ならではの描写もありこちらも相互補完という事では大きいのではないのでしょうか？

神谷和宏

どこまでを補完と捉えるかは議論を要するかもしれませんが、私は博論の中で、小学館の学年誌や講談社の雑誌が特撮を扱った上で生じた機能を「採録」、「補完」、「拡張」に分類しました。「採録」は、記録媒体がない時代、映像作品の内容を誌面で再現するような働きです。「補完」は、映像作品では描き切れないことを扱うものです。例えば『ウルトラマンタロウ』でバードンに倒されたゾフィーが映像作品ではまた何事

「特撮を扱う雑誌の主な3分類」（神谷）

	機能	例
採録	テレビ作品の内容やデータの記述や誌上再現	写真をもとにするなどい、ストーリーを記述したり、放映リストを掲載したりする
補完	テレビ作品では描き切れない内容を記述	『ウルトラマンタロウ』劇中では詳細な説明のなかったウルトラの国について説明する
拡張	テレビ作品での設定や展開をもとに新たな内容を呈示	『怪奇大作戦』のメンバーが、バルタン星人を捕獲するという劇中にはない話を創作

「モノからコト」へのシフトという趨勢は、「物語が先にあり、イベントやフェス、二次創作があとに来る」という関係自体を転倒させてしまう可能性さえ秘めているかもしれない——（藤黒）

もなかったかのように客演しますが、その間の出来事が学年誌の誌面では描かれています。これは補完に当たります。拡張は、映像作品の設定を生かした拡張的なもので、最も重要なものは、学年誌誌面で描かれ、すぐに映像作品に取り込まれた「ウルトラ兄弟」です。

『ウルトラギャラクシーファイト』は限りなく「拡張」であり、『仮面ライダーSPIRITS』は「補完」を含めた「拡張」であると思います。拡張は、データベース的にキャラやアイテム、ストーリーが組み合わされ、しかも二次創作的です。

この「補完」について、事後的なものをごとまで補完とするかは難しいところです。映像作品と同時代の雑誌記事などは補完と言って間違いないのですが、『機

動戦士ガンダム』の前史を描いた『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』は相当後になってから作られている「前史」であり、むしろ「拡張」であろうと思います。

萱沼友未

ウルトラシリーズに於いての小学館の学年誌等の記事は良くも悪くもトンデモなものが多かった印象です。新マンの結婚相手だとか、ウルトラマン達の体色は実は……といったものでしたが、それはそれとおけるおおらかさがあつたとも思っています。

これは「拡張」と言えるのでしょうかね？ 後年まさかの公式でそういう設定が生かされるのを見れるのも長く付き合ってる証のひとつなのかも知れません。

藤黒優

今日の状況に照らして言えば、

「モノからコト」へのシフトという趨勢は、「物語が先にあり、イベントやフェス、二次創作があとに来る」という関係自体を転倒させてしまう可能性さえ秘めているかもしれないと思っています。

神谷先生のご概念を用いるならば、「拡張」や「補完」といったプロセスを通じて生じた展開が、オリジナルとしての本編の在り方自体を規定したり、あるいは両者が不可分なほどに相互浸透するということも、起こり得ないことではないと考えるわけです。

これはやはり、作品を取り巻く、あるいは作り手と受け手を取り巻くメディア環境の変化にその大きな要因があるように思います。SNSを通じて受け手の反応がリアルタイムに作り手に伝わり、いわば両者が一つのコミュニティに属しながら物語が作られ

るような環境が、今日すでに存在しています。そうした中では、主体としての「作者」による「作品」として物語を捉えることがどこまで可能なのか……これもまた、古くて新しい論点だと思います。

ただし、「ウルトラ兄弟」の設定の成り立ちを考えるにつけ、そうしたモノ（物語）とコト（イベント）の相互浸透性はすでに70年代に萌芽を見せているのであって、これは特撮ドラマの変質というよりも、もともとあつた性質の開示と捉えることもできるのかもしれない。その見方で行けば、むしろ60・70年代は特撮史にとつて「例外的」に、「作家による作品」としての物語という枠組みが強固に機能していた時代とも言えるかもしれないですね。

フィクションの噴出に、ロマン派協奏曲形式に沿うシューマンの旋律が連動する。そして苦闘するセブンに隊員たちが皆次々にダン（モロボシ）と呼びかけ、そこへ、目まぐるしく起伏する連符の波が寄せる（譜例 D-2、D-3）。

譜例 D-1



譜例 D-2



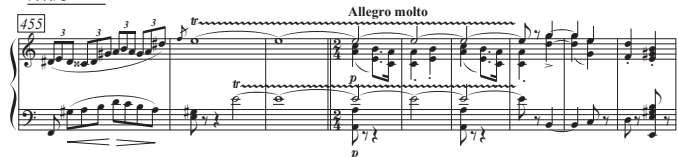
譜例 D-3



E [458~489] コーダその 1

22'40" 連符がトリルに到達し（譜例 E-1 前半）、カデンツァ第 3 部を締めコーダ＝楽章終結部へ。1 度目のアイスラッガー投擲。ここから格闘の決着＝物語の終結へ、すなわち「映像のカデンツァ」から「映像のコーダ」へと向かうのである。音楽のコーダはしばらく、速いテンポの 2/4 拍子で第 1 主題断片動機を繰り返す（譜例 E-1 後半）。その、周囲の様子を伺うような弱音による進行が、アイスラッガーを掴んだパンドンに寄られ後退しつつも再投擲を構えるセブンの牽制姿勢に呼応する。

譜例 E-1



22'57" 第 1 主題断片動機が短縮されて畳みかけの度合いが増、終結への切迫感が増す（譜例 E-2）のとはほぼ同時に、セブンに仕掛けようとするパンドンをクラタの援護が阻む、決着への切迫した場面となる。

譜例 E-2



F [490~515] コーダその 2

第 1 主題断片動機を Pf. が受け継ぎ下降、sf を伴う低い嬰二音から減七和音～ドミナントと推移するアルペジオが駆け上がり（譜例 F-1）、セブンが後ろへ跳び再投擲を構え直す。[500]（譜例 F-2）に至ってついにパンドンがアイスラッガーを投擲、セブン反転、パンドンに命中すると、3 連符を繋いでひらひらと下降する半音階的動機（譜例 F-3）の“落下のイメージ”に沿うように、パンドンの首が重力によって落下する。

譜例 F-1



譜例 F-2



譜例 F-3



G [516~] コーダその 3、楽章の終結

23'28" セブン、よろけるも姿勢を正して最後の掛け声を発し、空へ。

音楽は [516] から pp、その後木管と弦が最終の第 1 主題断片を cresc. し、Pf. の f の上昇アルペジオが最後の 4 つの強奏和音へと導く（譜例 G）。すなわち、曲のこの箇所の本来の強弱もほぼ、製作作業でもおそらく為された音量調整／漸強処理の通りとなっている。

譜例 G



以上のように、既存作品使用のはずの劇伴が、あたかも、先に作られた映像のためにその進行／内容に合わせて新たに書き下ろされた 1 曲の音楽であるかのような様相を示す。ということは、実際には「場面に合わせて曲を当てる」のではなく「曲に合わせて場面を繋げる」踊りの振付のような作業が、編集、撮影、いやあるいは絵コンテの段階から緻密な仕方で行われたのではないかと、とも容易に推測できる。

§ 5. おわりに

[2] の一節「怪獣だって泣くんだよ」（89 頁～）の中で、冬木透は、円谷一が常々劇伴音楽を重視、絵と音の出の瞬間合致等に拘泥するような切り貼りを嫌い、絵に音を合わせるよりも「音楽のほうに」「流れとテーマ性を求めていた」、と語る。その節末では、著者の実相寺昭雄自身が聞いた劇伴の重要性についての円谷一の語りも引用され、両腕を広げ TV 受信機から飛び出すセブンの挿絵が「音楽の力でテレビのフレームからひろがるウルトラの世界。」の一文とともに添えられる（94 頁）。

現在流布する映像では一瞬差し込まれる「アイスラッガーを持たないパンドン」が、再放送時にはカットされ、そこでシューマンの音も不自然に飛ぶこともあったと記憶する。本放映時にどうだったか、どちらを原典とすべきか、何を以てそう呼ぶべきか…等は、§ 4 末の推測の真偽同様、本稿の守備範囲を越える問題である。しかし、いずれにせよ、本稿の観点からはやはり現在の形が最善であると迷わず言える。

[2]：実相寺昭雄『ウルトラマンに夢見た男たち』（1990）筑摩書房

【PROFILE】 小西 収（こにし しゅう）／高校数学教師、指揮者（小オーケストラ「トリカード・ムジカ」主宰）／大阪市立大学理学部数学科卒／「活性フィクション」概念を軸にした特撮論・テレビドラマ論。最近の関心事は、テレビ特撮主題歌論、《同一型》ヒーローとしてのモロボシダンと高坂新左衛門（『侍タイムスリッパ』）の比較論。

分の音楽を **A～G** の 7 つに分けて論じ、局所的な、音楽と場面の秒刻みの連動 (**B**、**C**、**E～G**) と、やや鳥瞰的な、映像と音楽の構成・構造が対比的に類似する様態 (**A**、**D**) の 2 点について指摘したい。

2): 大きな場面音に隠されもするが、普通に聴いてノーカットと受け取れる。

§ 3. 古典派からロマン派へ～協奏曲の変遷とシューマン

古典派の主な協奏曲の第 1 楽章 (ハイドン、モーツァルト、ベートーヴェンの Vn.³⁾ 協奏曲や第 3 までの Pf.³⁾ 協奏曲など) は、呈示部が二度出される、協奏曲特有のソナタ形式で書かれている。ここでは伴奏管弦楽のみによる呈示部がまず示され、続いて独奏楽器主導による第 2 呈示部が現れる。ところが、ベートーヴェンの第 4、第 5 の Pf. 協奏曲では Pf. 独奏が冒頭から現れ、ロマン派の予兆となる。シューマンではさらに、呈示部が 1 回に短縮され、冒頭から独奏 Pf. と管弦楽が合流、Tutti⁴⁾ のホ音強奏→ Pf. が符点リズムの動機⁵⁾ で応答→ Ob.³⁾ の第 1 主題を Pf. が受け継ぎ確保…と進む。シューマンのロマン派的特徴の 1 つが、まずはダンのアンヌへの告白場面に有機的に働くことになった。

また、古典派協奏曲の第 1 楽章では、ソナタ形式の呈示～展開～再現の後の楽章終結近くで、独奏楽器のみによるカデンツァの部分が設けられる。それは通常、直前に伴奏管弦楽が *rit.* (だんだん遅く) とフェルマータ (‘停止’ の持続音) を置いていったん音楽を落ち着かせてから始まり、独奏者の即興を披露する形態で書かれた。が、作曲者自身もそれを書き残す場合も多く、やがて即興性よりも曲の一貫性が重視され、作曲者がすべてを織り込んで一つの楽章とすることが一般的となり、さらにその傾向が進んだロマン派以降、カデンツァ自体を設けない形が主流となっていく。前期ロマン派のシューマンでは、古典派からの移行・継承としてカデンツァは残り、かつその導入形態は上記の典型とは異なる。この双方ともが本稿の観点からは重要である (§ 4. A、D)。

- 3): 楽器名。Vn. …ヴァイオリン。Pf. …ピアノ。Ob. …オーボエ。
4): Tutti …トゥッティ。伴奏管弦楽のみまたは全員で演奏すること。
5): 動機 …本稿では音楽用語。旋律を構成する最小単位をいう。

§ 4. 映像構成と劇伴音楽構造の連動／類比

A [385 弱起～401] 再現部の終結を経てカデンツァの導入へ

20'25"⁶⁾ セブン、救助したアマギを地面に下ろし、パンドンとの格闘開始。シューマンの 3 箇所目の使用が、再現部の終結 [385 弱起～]⁷⁾ から始まる。その動機はマグマライザー発進場面におけるシューマン使用 2 箇所目の動機と類似し、初めて聴いても同じ曲だとわかる。

20'41" (‘アンヌ’) ウルトラセブンの正体は、私たちのダンだったのよ!」の直前、[393～] が導く [398] 第 1 拍の Tutti の鋭い *sf*⁸⁾ に続き間髪を入れずに独奏 Pf. が割り込み、5 オクターブに渡る上昇降下のアルペジオ経過句による独奏 Pf. 自身の *rit.* を経てカデンツァに至る (譜例 A)。古典派の典型とは異なるこの導入法は、Tutti から Pf. 独奏へ地続きになって、劇的展開の緊張感が半ば持続する形になっている。一方、同じ箇所における本編の映像は、セブン～パンドンの格闘からアンヌの表情の“寄り”に切り替わり、上記緒言によって、ずっと目立つ表出のなかった《セブンのダン性》がついに焦点化される。以後、セブン～パンドンの格闘と同時進行で展開される《セブンのダン性》表出の場面全体が、カデンツァの音楽の進行・構造とみごとに符合しながら、初めのアンヌのアップを皮切りに導入されるいわば「映像のカデンツァ」を構成していく。すなわちそれは、19 世紀ロマン派音楽の芸術が古典派の確立したソナタ形式の中に埋め込んだ劇的精神

を、それに遅れて 20 世紀に誕生した現代の映画芸術―特に 1960 年代特撮 TV 映像表現の場において、「葛藤―愛―苦闘―共闘―別離」といった典型的普遍的な物語の流れの中に取り込んだわけだが、のみならず、その中に「仲間の秘密 (の告白) の告知」を差し込む本話独自の展開場面の劇伴音楽には協奏曲のカデンツァが相応しく、なかでも、当時としては独自の導入法を持つこのシューマンのカデンツァこそが特に似つかわしいものであったことをも、示しているのである。



- 6): 20'25" 等は、配信等の表示を視認した (あくまで目安の) 経過時間で、本編開始前のオープニングタイトルと主題歌の部分も含めた値である。
7): [385] …シューマンの第 385 小節。
弱起…アフタクト。指定小節の 1 拍目からではなくその 1 拍前や半拍前などから開始する動機や旋律に用いる語句。
8): スフォルツァンド。個別の単音に付けられる、強奏を指示する記号の一種。

B [402～417] カデンツァ第 1 部



[402] からカデンツァに入る (譜例 B)。第 1 部の主要 16 小節は、[402・403] の右手の動機の変形―掛け合いを執拗に繰り返していく。《ダンのセブン性》について語るアンヌの心情、ダン＝セブンの孤独―苦闘、それを初めて明かされた隊員たちの驚き、それらすべてがこの約 45 秒間の音楽に乗せられていくのである。そして残り約 10 秒でキリヤマがセブンに向かって「ダン! …」と叫び、《セブンのダン性》が作品世界内で改めてしっかりと受けとめられる所で、第 1 部主要部は終わる。

C [418～433] カデンツァ第 1 部終結および第 2 部

第 1 部終結は決然と下降していくイ短調音階による (譜例 C 前半)。ここでセブンはパンドンに殴り飛ばされ倒れる。しかし直後、スタッカート強奏の新動機で第 2 部が開始され、力をふり絞り声を発して顔を上げ再びパンドンに立ち向かっていくセブンを後押しする (譜例 C 後半)。特に [420] [422 弱起] の強く踏みしめるような左手ベース音 (↑印の 3 音) はセブンがパンドンに一步二歩と躍り寄る動作の直接描写のようにさえ聞こえる。以後もこの第 2 部の終結まで、硬い 8 分音符の群れが、不屈のセブンの闘志とそれを逐一阻むパンドンの頑強さを表す。



D [434～437] カデンツァ第 3 部

21'49" フルハシが「ダン、離れるんだ! 怪獣は俺たちに任せろ」と叫ぶ。冒頭の Ob. ― Pf. による呈示―確保から、カデンツァの必然性がもたらす Pf. 独奏のみによる第 1 主題の再現へ (譜例 D-1)。《ダンのセブン性》から《セブンのダン性》へ。その活性

映像のカデンツァ

—《セブンのダン性》とシューマン

小西 収



§ 1. 特撮黄金期におけるクラシック音楽の劇伴使用

『ウルトラセブン』49話「史上最大の侵略 後編」におけるダンのアンヌへの告白場面は、シンプルながら大人の情感「愛」「別離」を描き、ウルトラ第1期3作目の脱ジュブナイル志向のメルクマールとなり、視聴世代の関心の持続あるいは離れた後戻りの再評価の契機を与えた。そしてそうした情感に添えるに相応しい劇伴としてシューマン¹⁾が選ばれ、その冒頭が用いられた。当時は、音楽番組として視聴者層が特撮と被りやすそうな『オーケストラがやってきた』('72~'83)も開始前であり、青山通も「7歳のときの鮮烈な原体験」と述べる（[1]2頁）ように、上記場面がTVによる間接媒介としては一定の本格的なクラシック音楽入門となったケースは少なくなかったと考えられる。

1): 本稿ではこの名で作曲家シューマン自身ではなく彼の作曲したピアノ協奏曲イ短調作品54の第1楽章（のリパッティ盤の演奏）を指す。

[1]: 青山通『ウルトラセブンが「音楽」を教えてくれた』（2013）アルテスパブリッシング

§ 2. 『ウルトラセブン』固有の活性フィクションの表出

架空作品世界において、それ自体の諸設定“ならでは”の物事・筋・台詞・描写に優れる様相、また逆にそれらによって諸設定の有意義性が秀逸に顕れる様相が認められる場合、その諸設定—物事・筋・台詞・描写を“活性フィクション”と呼ぶ。『ウルトラセブン』の活性フィクションの要となる《ダンのセブン性》は、半数以上の挿話において大小様々に表出し、ダンのアンヌへの告白場面*はその一つの極である。対する《セブンのダン性》=「姿はセブンで中身はダンであること」は、48話まで両者の《声の一致》を主とする地味な表出に留まるも、上記場面*の後のアンヌによる「ダン=セブンの事実の告知」を経てようやく《ダンのセブン性》からの反転表出**に至る。ここでシューマンの3箇所目の使用となり、[1]も指摘するように、途中から終結まで3分を超えてノーカット²⁾で流れる。前者*での使用の衝撃は十分周知されるが、シューマン使用のより大きな意義は後者**での使用（と前者*での使用の連携）の方にある。そこが本稿の論点である。§4では、このノーカット部

DISCUSSION

映像のカデンツァ

—《セブンのダン性》とシューマン—

神谷和宏

音楽のことは全く詳しくありませんが、伝説と化した『セブン』最終回のシューマンの曲による効果を分析的に論じることは重要だと思えます。実相寺昭雄の演出も伝説と化すような評価を得ていますが、学術的に論じるのであれば、「あの場面はすこかった」的な言説を超えて、諸々の分析が必要だからです。その点で、あの最終回の名場面がどのように構成されたものであるのか、うかが

い知ることができました。

劇音楽というのは〈風景〉的なものであると思っています。物語、小説のような活字メディアの場合、BGMはないので、作中人物の心象、あるいは作り手の意識（や無意識）が風景に投影されることが多々あります。一方で映像メディアになると、そのような風景に加えてBGMが流れるわけですが、ドラマの場合、その作品に向けて新たにBGMが作られるのが普通で、それらが混然一体

となって作品世界を構築します。小西さんの論も、音楽面の分析を通してドラマツルギーに及んでいます。

だからこそ、『ウルトラセブン』の世界観を構築した『セブン』の音楽ではなく、聞き慣れないクラシック、つまり「混然一体」の外部が重ねられることで、『ウルトラセブン』世界でのドラマチックな出来事があたかも、外部からのまなざしで照射されたような印象を受けます。仲間を救出し、侵略宇宙人を討伐するという、特撮としては決して珍しくはないドラマが、壮大な叙事詩と化する——そんな効果をもたらしているように思えます。

同じクラシックの挿入でも、『ウルトラマンA』第28話のドビュッシー『月の光』の挿入とは全く印象が異なります。

また、シューマンのこの曲が『ウルトラセブン』で使われたことで、その点を前面に出したCD

が発売されたり、ひし美ゆりさんが出演した深夜ドラマでこの曲が店内に流れるBGMとして使用されたりするなど、事後への影響も大きかったと考えます。

藤黒優

私も音楽や音楽史には疎いのですが、曲に合わせてシーンが展開されたのではないかという推察や、そうした演出を通じて「セブンのダン性」が際立てられているといったご指摘には新鮮な驚きを感じ、とても興味深く拝読いたしました。

また、「活性フィクション」という概念も、特撮の設定と演出を繋ぐものとしてとても重要だと感じました。神谷ペーパーについてのディスカッションとも関連するところですが、「何が描かれているのか」を考えるだけでなく、その描写を成立させている条件（「どう描かれているのか」）に迫る上で、「活性フィクション」という視点は有効な分析視角にな

るように感じます。より大きくは、総合芸術としての特撮を考える上でも、有益な物差しになるのではないのでしょうか。

私自身、ついテキストとしてのストーリーに視点が偏りがちになることが多いので、作品との向き合い方を見直す上でもヒントになりそうです。

萱沼友未

私も音楽的な事は門外漢ですが、あの場面が正にクラシック音楽という敷居の高いものがずっと違和感無く胸に入ってきた原体験であり、あれを超える経験が未だ無いのです……

「セブンのダン性」、この言葉は印象的であり、懐かしく思います。

ウルトラマンの世界観において所謂「擬態型」とよばれるウルトラマンはセブン以降幾人もいますが（レオ、メビウス、ビクトリー、オーブ、ジード、トリガー）「セブンのダン性」という論点で

深掘されるキャラクターはいないのでは？と思います。

最新作のオメガはこの擬態型の様ですが、どうなりますか。

小西収

コメント、どうもありがとうございます。

神谷さん

「いつもながら狭い観点……でもまずはできるところから……」と思いきつての投稿に、的確な、そしてやはりこちらの想像の上をいくコメントを返して頂けて、嬉しいです。

「あの場面はすごかった」的な言説を超えた分析が必要とのご指摘について。本拙稿もまさにそこを意識し、神谷さんによる詳細な実相寺映像論の“小型音楽版”のようなものを目指して書きました。

「劇音楽というのは（風景的）」「混然一体」の外部が重ねられ「外部からのまなざしで照射」（特撮として典型／陳腐？など

ラマが）「壮大な叙事詩と化する」等々、どれもご指摘の通りであり、かつ改めて目を開かされる的確な語彙で述べて頂きました。

『ウルトラマンA』第28話、改めて視聴しました。「月」といえば『月の光』、合っているがやや直截過ぎ……。音楽論も付加しますと、シューマンP.f. 協奏曲は劇的ながらも「絶対音楽」であり『月の光』のような「標題音楽」とは違い、それ自体は具体的な何かを描写するようには書かれておらず、その抽象性が“手広さ”となって奏功し、「聞き慣れない」

「外部からの照射」に至る一因となった、とも言えそうです。

『月の光』も間違いなく名曲ですが、当然ながら、そうした名曲を劇伴に選べば必ず優れた「照射」が起きるとはいえない。拙稿の観点からは、音楽そのものの持つ“音のドラマ”と映像のドラマの大小のリンクこそが重要といえます。（クラシック音楽の優れた

劇伴使用の在り方がその一通りとも限らないのでしょうか。）

ひし美さんの深夜ドラマのころなどは存じませんでしたが、そうした「事後への影響」も、元の「セブンとシューマン」に十分インパクトがあつてこそその現象でしようし、消費論とも関わって興味深いです。

藤黒さん

特撮博学の藤黒さんにどう言うて頂けるのか……楽しみにしつつもやや緊張してもおりました。拙稿にも新鮮と受け取って頂ける面があつて、ホッとしております。実は、構想当初からずっとセブン—パンドン格闘映像と音楽のミクロな合致の方に力点を置いていたのが、今回の執筆中に、より重要な《セブンのダン性》の前景化とカデンツァとの関わりを次々と“新たに発見”したのでした。

「活性フィクション」概念について拾って頂き、ありがとうございます。

「〈風景〉的なるものとしての音楽というものを考えるとき、そこでは逆照射的に「当時の作り手・受け手はその楽曲をどのように捉えていたのか？」という問いが拓けてくるようにも思うのです（藤黒）」

ざいます。私の造語でして、類似の先行概念語彙がないか、関連書に当たったり演劇の監督兼ライターの知人などにも聞いたたりするも、あえて新語新概念を当てるまでもないとされてきたのか：

これまでのところ見つからず。淡い関連であつても何かあればご教示願います。今回初めて、その定義をこれまでに最短の形で述べました。特撮に限らず、TVドラマ、映画その他フィクション創作全般について、目を引いたものについて述べるときに軸に据える概念です。もし無理なく使えそうな機会があれば使って頂き、概念として鍛えてやって下さい。

萱沼さん
「あれを超える経験が未だ無い」：同じくです。私の場合、中学1年の時、再放送の音声のみを録音したカセットテープで何度も聴いたものです。その後、中2から、

クラシック音楽鑑賞にやや本格的に浸かっていくのですが、その直前の時期でした。

擬態型へのご指摘も重要な点だと考えております。

ウルトラにおける憑依型—擬態型（不同型—同一型）は、（あくまで浅い喩えとして）ジェンダー論における男—女のようなもので、根源的な概念だと考えます。郷、北斗、アス力等、不同型から同一型へ移行する？ような場合も、ネクサスのような特異な場合もあるにせよ、その二分概念自体を外して考えることはできない。

ご指摘のように「セブンのダニ性」で深堀できるキャラクターはいないのでは？」と思われるすよね。セブンと同程度ではないにしても固有の活性フィクションが認められればいいのですが。『メビウス』は比較的豊富だったと考えます。ここでは、こちらの

研究もさらに深まれば新たな発見があるのかも：と言っておきます。

最新作のオメガが擬態型とのこと、存じませんでした。擬態型は、憑依型と比べ少数派だけに、「あえての設定」としての豊かな活性フィクションが望まれるところで、期待したいですね。

藤黒優
勿体ないお言葉をいただき、驚きつつも大変嬉しく感じております。

先のコメントにも少しだけ書きましたが、私自身、設定やストーリーといったテキストベースの要素と、演出や音響といった要素とをどう接続することができているのか、どんなアプローチがあるのか、ということに悩んでいたもので、「活性フィクション」の概念は目からウロコでした。これと類似した概念や論じ方には、こ

れまで出会ったことがないように思います。

その上で、やや議論の道筋がずれるかもしれないですが、〈風景〉的なるものとしての音楽というものを考えるとき、そこでは逆照射的に「当時の作り手・受け手はその楽曲をどのように捉えていたのか？」という問いが拓けてくるようにも思うのです。とくに第二期ウルトラシリーズを観ていると、当時の流行歌や歌謡曲、童謡などが劇中に持ち込まれる場面が複数あります（『帰ってきたウルトラマン』第34話における「花・太陽・雨」や『ウルトラマンA』第11話における「ハチのムサシは死んだのさ」など）。

これなども、まさに映り込みとしての〈風景〉と同じように捉えていることで、当時の作品を取り巻いていた意味の世界を考えるヒントになるような気がします。

編集後記

約 20 年前、mixi で「文学としてのウルトラマン」コミュニティを立ち上げ、熱心なメンバーが集まったので、『紀要ウルトラマン批評』という同人誌を制作しました。2007 年のことです。5 年くらい活動し、その間 9 冊の発行に至り、自然に休刊一。別に何かがあったわけでもなく、ただただ私が忙しくなったのが理由でした。

紀要のメンバーで NHK (BS) の新番組『熱中夜話』第 1 回～第 3 回「ウルトラマンナイト」に出演したこともありましたが、SNS 草創期の熱気の中、自分たちの活動が拡大していくことは刺激的なことでした。

何より嬉しかったのは、故・上原正三先生が紀要を毎回受け取ってくださったことです。先生はいつも、記事に対する論評は避けますと言いつつ、書き手の皆さんは熱心ですねといった言葉を下さいました。

紀要を休刊した時期くらいからの数年間は私にとって激動の期間でした。2011 年の『ウルトラマンと「正義」の話をしよう』(朝日新聞出版) 刊行を皮切りに 2015 年までに 4 冊の本を上梓する機会をいただきました。しかし、そのころ私は限界も感じるようになっていました。ある雑誌の取材のことです。作品分析を様々論じたのですが、発売された雑誌を見ると、私の発言は「中学教師」としての視点による箇所だけが取り上げられ、高度な内容は、大学の先生の言葉を採用していました。自分も同様のことを言ったのに…と、その時は大変残念な気持ちになりました。でも考えてみれば、より専門的な職にある方の意見を尊ぶマインドは普遍的なものであり、自身にもあるのではないかとも思いました。

他にも諸々思うところがあり、アカデミズムに飛び込もう、そう思うようになりました。

2015 年には放送大の修士課程の門を叩き、2017 年に修了すると、即、北海道大学の博士課程に入ることができました。浅学菲才の身には大変厳しい場所であり、一時は学位の取得を諦めかけた時期もありましたが、『ウルトラマン』シリーズを中心に据えたテレビ特撮の文化史を博士論文とし、2024 年 3 月に博士号を取得。大学院を修了しました。この間、私事でも大いに忙しく、2016 年に結婚、2017 年と 2019 年には娘も生まれ、40 代の 10 年間はまったく激動の年代となりました。

今もまったく手は空かない日々なのですが、中断していた同人誌活動を、よりメディア環境の整った今、再開できればという思いから、この『紀要特撮批評』を制作しました。

特撮論を軸に、『ガンダム』、『風の谷のナウシカ』、『エヴァンゲリオン』といった主要な作品のみならず、『ラ・セーヌの星』といった作品にも触れるなど、アニメにも相当に論が及んでいます。あるいはコンテンツの関連消費といった事象への論及も多く、メディア空間、あるいはポップカルチャー空間の中の特撮論といった趣を得たと思っています。

一応、便宜的に「第 1 号」と記しましたが、定期刊行はもちろん、不定期であっても今後継続するかどうか、そこは未定です。可能であればまた出したいと思っています。

2025 年 7 月 20 日 神谷和宏

